

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk.

Heftinhalt

NEUER TURBO-PASCAL-KURS, 1. Teil
NEUER MS-DOS-KURS, 2. Teil
Satire – Ich hasse Computer!
Lösung zu MANIAC MANSION, 1. Teil
Redaktion auf Diskette
Deutsche Anleitung zu PC – TYPE
LEVEL-WETTBEWERB

Spielevorstellungen

Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Ausgabe V/90 14,80 DM/14,80 sFr./120,– öS
20. April – 20. Mai
unverbindl. Preisempfehlung

Jetzt mit 52 Seiten Heftinhalt

Software auf Disk

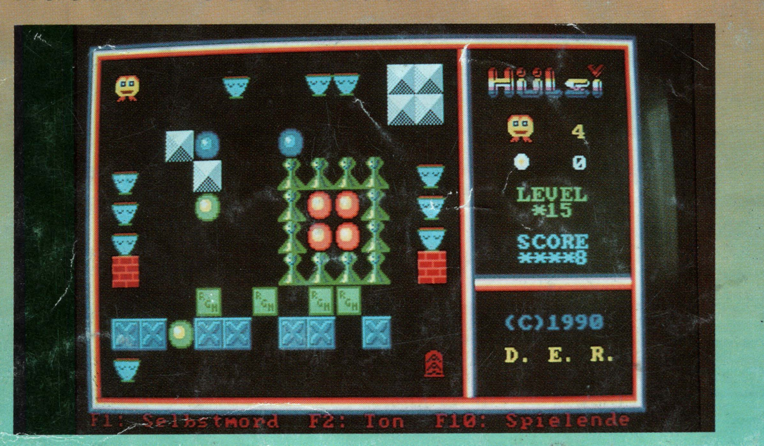
Großer Spieleteil

Alle Programme auf Disk auch für Herkules-Karte

CODE NAME: ICEMAN
(c) Sierra On-Line 1990

HÜLSI – ein verzwicktes Taktikspiel
ROCKY – entkommen Sie den Höhlengewölben
PATIENCE – ein entspannendes Kartenspiel
LHARC – das Komprimierprogramm
inkl. Originalanleitung in Deutsch
STARTMENÜ – automatisches Startmenü
STUNDENPLAN – erstellen, speichern, drucken
SHOW – sucht und zeigt Textdateien
NORMBILD – Bildschirmmodus korrigieren
STATUS – zeigt den Druckerstatus
DRUCK – Sonderzeichen richtig drucken
AUTOSTART – Programmstart leicht gemacht
HGCIBM – CGA-Emulation





DRAKKHEN
INFOGRAMES



Lieber Leser

Vorwort

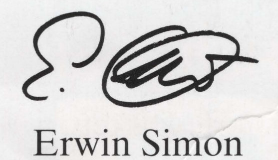
Liebe Leser,

entgegen allen Ratschlägen, Warnungen und Prognosen geht der DISC-EDV-REPORT in den 3. Jahrgang. Speziell für diese Ausgabe haben wir uns bei der Zusammenstellung der Software große Mühe gegeben.

Neu ab dieser Ausgabe ist der Turbo-Pascal-Kurs, und es ist uns endlich gelungen, die deutsche Übersetzung für das Komprimierprogramm LHARC fertigzustellen.

Wie immer sind wir weiterhin gespannt auf Programme, Kritiken und Lobeshymnen von Ihnen allen.

Viel Spaß



Erwin Simon

Inhaltsverzeichnis

ANLEITUNGEN

KURSE

SPIELE

Installation der Programme

Vor der Verwendung der Programme auf Diskette muß die Installation durchgeführt werden. Dazu legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und geben ein: INSTALL (RETURN). Jetzt erscheinen folgende Hinweistexte. Bitte beachten Sie diese Hinweise und führen Sie die Installation nach Anweisung durch.

Installation von DISC-EDV-REPORT Ausgabe V/90

ACHTUNG!

Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie!

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe des Kennbuchstabens. Danach drücken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk durchführen, benötigen Sie drei Kopien Ihrer Originaldiskette. Numerieren Sie die Disketten von eins bis drei durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 360 KB oder 720 KB Laufwerken drei formatierte Disketten, bei 1,2 MB oder 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.
Strike a key when ready . . .

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

A: nach C: = A (RETURN) B: nach C: = C (RETURN)
A: nach D: = B (RETURN) B: nach D: = D (RETURN)

INSTALLATION MIT EINEM DISKETTENLAUFWERK

A: nach A: = E (RETURN) B: nach B: = F (RETURN)

INSTALLATION MIT ZWEI DISKETTENLAUFWERKEN

auf 360 KB 5 1/4" oder 720 KB 3 1/2" Disketten
A: nach B: = G (RETURN) B: nach A: = H (RETURN)
auf 1,2 MB 5 1/4" oder 1,44 MB 3 1/2" Diskette
A: nach B: = I (RETURN) B: nach A: = J (RETURN)

Wenn nötig, können Sie jetzt Ihre Kopien erstellen oder eine bzw. mehrere Disketten formatieren. Andernfalls geben Sie den Kennbuchstaben der gewünschten Installation ein und bestätigen mit (RETURN).

Nach der Installation können Sie das Startmenü wie folgt aufrufen:

CD DER590 (RETURN)
START (RETURN)

Nun können Sie die gewünschten Programme durch Eingabe der jeweiligen Kennzahl starten. Die Anleitungen zu den Programmen finden Sie auf den Seiten 4 bis 16.

Für Besitzer von Herkules-Karten!

Vor dem Start der Spiele müssen Sie das Emulationsprogramm HGCIBM (Menüpunkt 14) starten.

Hotline

Haben Sie Fragen oder Probleme? Täglich von 11 bis 13 Uhr können Sie unsere Hotline unter (07 31) 4 01 80-63 erreichen.



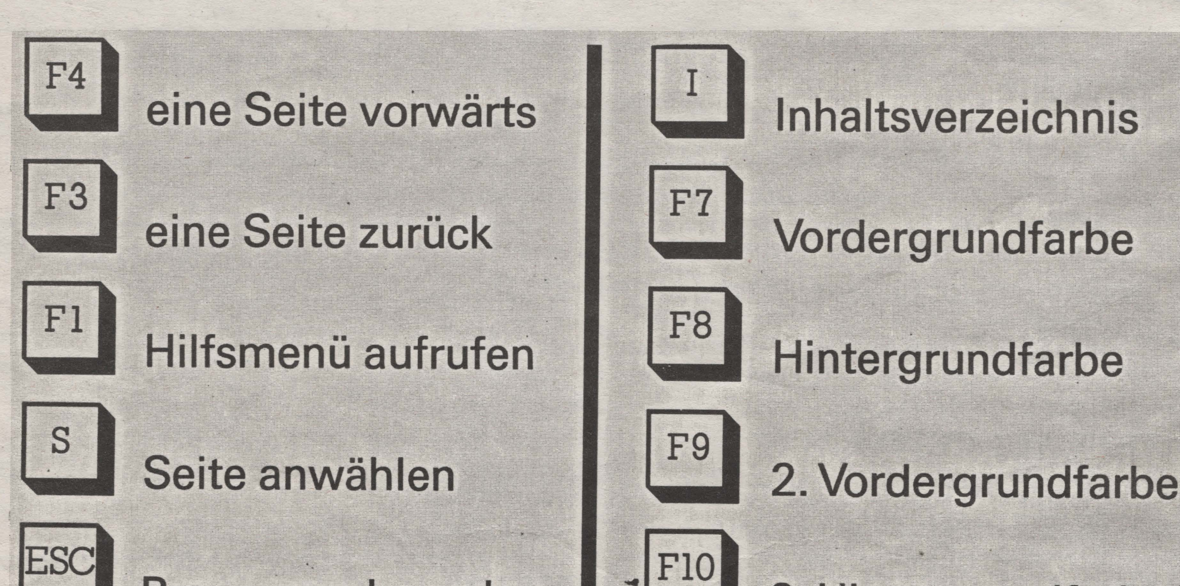
Anleitungen

DISC-EDV-REPORT

Redaktion auf Diskette

Start von Menü mit :01 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\DER590
Manueller Start mit: DER (RETURN)

Mit diesem Programm können Sie die Berichte auf der Diskette lesen. Folgende Funktionen stehen Ihnen im Programm zur Verfügung:



HÜLSI

Von Roland G. Hülsmann

Start von Menü mit: 02 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\HUELSI
Manueller Start mit: HUELSI

Das Spiel

Ziel des Spieles ist es, mit der Spielfigur in das Tor zum nächsten Level zu gelangen. Dieses Tor öffnet sich, nachdem alle Kugeln aufgesammelt wurden. Als einzige Waffen stehen dem Helden dann und wann Eier zur Verfügung, falls ihm von PÖPPEL der Weg verstellt wird oder beweglichen Mauern anders nicht beizukommen ist. Für jede blaue Kugel (in der CGA-Version ist sie braun und mit „B" gekennzeichnet) bekommt unser Held ein Wurfei.
Die Anzahl der noch verbleibenden Leben (zu Beginn fünf) und Wurfeier wird neben dem Spielfeld angezeigt.

Aufgepaßt: Die Anzahl der Wurfeier ist sehr begrenzt! Mitunter müssen Kisten verschoben werden (grün, mit der Aufschrift „RGH"), die im Weg herumliegen. Zum Teil müssen die Kisten auch genutzt werden, um sich vor den Auswirkungen der MEDUSEN und FEUERVÖGEL zu schützen.

Die Gegner:

PÖPPEL – Die grünen Figuren, die den Weg versperren. Sie sind ungefährlich, aber lästig. Mit einem gezielten Eierschuß sind sie aus dem Weg zu räumen.
FEUERVÖGEL – Solange noch eine Kugel auf dem Spielfeld ist, sind sie völlig harmlos. Wird die letzte Kugel eingesammelt, wachen sie auf. Bei ihnen ist dann kein Vorbeikommen mehr. Jeder Versuch ist tödlich. Gegen Wurfeier sind sie resident. Kisten sind ein wirksamer Schutz.
MEDUSEN – Diese wachen auf, sobald die erste Kugel eingesammelt wird. Sie überwachen alle vier Himmelsrichtungen. Versucht der Held über, neben oder unter einer Meduse vorbeizugehen, wird er von ihren tödlichen Strahlen getroffen. Auch hier helfen keine Wurfeier, sondern nur richtig plazierte Kisten.

Anleitungen

BEWEGLICHE MAUERN – Da gibt es rot-gelbe und grün-gelbe Mauern, die mal da sind und mal verschwinden. Diese Mauern sind farbiger als die normalen und unbeweglichen Mauern aus Klinkersteinen. Für ihr Verschwinden und Auftauchen gibt es aber feste Regeln: Wird eine grüne Kugel eingesammelt, tauchen die grün-gelben Mauern auf und die rot-gelben verschwinden dafür, bei den roten Kugeln ist dies genau umgekehrt. Also aufgepaßt: Es könnten Mauern im Spiel sein, die zu Beginn noch nicht da sind. Lediglich die rot-gelben Mauern werden zu Beginn des Levels angezeigt; die grün-gelben Mauern erscheinen erst, wenn eine grüne Kugel eingesammelt wird. Bewegliche Mauern können auch mit Wurfeiern durchbrochen werden. Noch etwas: Wo im Laufe des Levels Mauern erscheinen werden, können keine Kisten hingeschoben werden. Während unsichtbare bewegliche Mauern also die Wurfeier und Kisten ebenso wirken wie sichtbare, so sind sie für unseren Helden ebensowenig ein Hindernis wie für Feuervögel und Medusenstrahlen! (In der CGA-Version sind im Hinblick auf Benutzer, die keinen Farbmonitor besitzen, die roten Kugeln und rot-gelben Mauern mit „R" gekennzeichnet und die grünen Gegenstücke mit „G".)
Das Spiel ist zu Ende, wenn das letzte Leben ausgehaucht oder der letzte Level (zur Zeit 40) erreicht ist. Der augenblickliche Level wird angezeigt, damit man im nächsten Spiel wieder da beginnen kann, wo man scheiterte. Verneint man die Frage nach einem neuen Spiel, so kehrt der Computer in die DOS-Ebene zurück.

Paßwörter

RGH – FEUERVOGEL – MEDUSA – LEVEL 4 – HÜLSI – SCHNECKE – HISCREEN – MAUERN – FEUERSTURM – DER – MONITOR – IRRGARTEN – CHAOS – BURG – DIETER – ARTUR – ZEUS – MERKUR – MIRJAM – TOBIAS

Level-Editor

Zur Zeit enthält das Spiel 20 unveränderliche Level und 20 veränderliche, die noch „leer" und unspielbar sind. Hat man den letzten fertigen Level geschafft, gelangt man automatisch in den Level-Editor. Das Paßwort für diesen Level wird angezeigt. Nun kann man sich einen neuen Level erzeugen. Durch Druck auf ESC verläßt man den Editor und gelangt wieder in den Spielmodus. Hat man den Level erfolgreich gespielt, gelangt man wieder in den Level-Editor ... usw. bis zum letzten Level. Will man den neuen Level nicht erstellen, gibt man gleich ESC ein und verläßt dann den Spielmodus mit F10. Erweist sich ein Level als unspielbar, hilft auch nur F10. Das angezeigte PASSWORT zeigt den Level an, den man verlassen hat. Will man einen Level gezielt verändern, so gibt man bei der Paßworteingabe das Paßwort gefolgt von einem Ausrufezeichen ein. (Das geht natürlich erst ab dem 21. Level, der das Paßwort „LEVEL 21" hat. Die Paßwörter der übrigen Level sind genauso aufgebaut: LEVEL 22 bis LEVEL 40. Das soll das Erstellen eigener Level erleichtern.)
Ein Level muß, um spielbar zu sein, mindestens eine Spielfigur, eine beliebige Kugel und ein Tor enthalten.

Wie wird der neue Level erstellt?

Bewegen Sie mit den Cursortasten den Pfeil auf dem Spielfeld zur gewünschten Position und drücken Sie dann den entsprechenden Buchstaben bzw. die entsprechende Zahl. Mit der SPACE-Taste können Sie eine Figur wieder löschen. Im Level-Editor werden sowohl die rot-gelben als auch die grün-gelben beweglichen Mauern angezeigt. Nicht vergessen: Im Spiel ist abhängig von der zuletzt eingesammelten Kugel, entweder die eine oder die andere Sorte zu sehen und wirksam. Zu Beginn eines Levels sind es immer die rot-gelben Mauern. (Hilfe: Die mit ‹+› gesetzten Mauern sind zu Beginn eines Levels wirksam, die mit ‹-› gesetzten nicht.)
Mit ESC verlassen Sie den Editor und gelangen in den Spielmodus.
Problem: Der Level soll zum Wettbewerb eingesandt werden oder an anderer Stelle plaziert werden.
Die Level 21 bis 40 sind als LEV21.DAT bis LEV40.DAT abgespeichert. Für den Wettbewerb genügt die Einsendung eines oder mehrerer Level. Andere Teile des Spiels sollten nicht mit auf der Diskette sein.
Soll Level 40 zu Level 21 werden, so genügt im DOS der Befehl: COPY LEV30.DAT LEV11.DAT
Soll Level 22 von Diskette im Laufwerk A auf die Diskette in Laufwerk B kopiert werden, ist folgender Befehl immer richtig: COPY A:LEV22.DAT B:

Künftige Erweiterungen

Die Vollversion des Spieles (ab Version 1.0) hat folgende zusätzliche **Features:**

- Titelmelodie
- HiScore-Tabelle und erweiterte Score-Berechnung
- Titel-Screen/Schluß-Screen
- 100 fertige Level, zusätzlich 20 frei veränderbare
- wahlweise Joystick-Steuerung
- keine Paßwörter in der Anleitung!

Viel Spaß wünscht Ihnen
Ihr D-E-R-Team

PS: LEVEL-WETTBEWERB zu HÜLSI auf Seite 17

Anleitungen

ROCKY

Von H. Wilhelm

Start von Menü mit:	03 (RETURN)
Steht im Verzeichnis:	\DER590\ROCK
Manueller Start mit:	ROCK (RETURN)

Das Programm benötigt die Dateien CGA-BGI und TRIP.CHR für die Grafik.

Das Spiel

Rocky ist ein Spiel für einen Spieler. Ziel des Spieles ist es, sich in jedem Level einen Weg durch den Untergrund zur Zielposition zu bahnen. Rocky löscht dabei auf seinem Weg den Füllboden. Es ist jedoch darauf zu achten, daß die bei gelöschten Füllboden nachrutschenden Steine Rocky nicht erschlagen und auch nicht andere Wege verbauen. Es kommt also darauf an, daß der richtige Stein im richtigen Moment fällt. Zusätzlich sind alle Diamanten einzusammeln. Erst dann kann Rocky den Level durch den Ausgang verlassen.
Das Spiel verwaltet eine speicherbare Highscore.

Besondere Funktionen:

F1	= Neubeginn des aktuellen Levels
F10	= Abbruch des Spiels
Scr.-Lock	= Sound an/aus
1 bis 9	= Geschwindigkeit ändern
Cursor-Tasten bzw. Joystick	= Steuerung von Rocky

Der Programmstart erfolgt mit „ROCK". Im Menü ist mit den Cursor-Tasten rechts und links der Anfangslevel einzustellen. Mit den Cursor-Tasten hoch und runter ist die gewünschte Leveldatei auszuwählen. Mit Space startet man das Spiel. Mit „E" gelangt man in den Leveleditor und mit „Q" wird das Spiel verlassen.

Der Editor

Das Spiel ist mit einer Leveldatei von 20 Leveln ausgestattet. Diese 20 Level und weitere 30 Level können mit dem Editor verändert oder neu gestaltet werden. Die einzelnen Befehle des Editors sind auf einem Informationsschirm aufgeführt, der im Editor mit Shift-F1 angezeigt wird. Der jeweils editierte Level kann mit Alt-T in einem Probespiel getestet werden. Die neuen oder veränderten Level sind mit F4 abzuspeichern. Der Editor wird mit F10 wieder verlassen.
Zum Erstellen eines Levels sind lediglich die Mauern, die Steine, der Ausgang und Rocky selbst zu positionieren.

Besondere Funktionen

#	= Mauer
Y	= Stein
*	= Diamant
Alt – X	= Rocky-Position
V	= Ausgang
C	= Füllboden
F1/F2	= Levelnr. +/-
F3	= Level laden
F4	= Level speichern
F7	= Level spiegeln in X-Richtung
Shift – F7	= Level spiegeln in Y-Richtung
F9	= Level anwählen
INS/DEL	= Level einfügen/entfernen
CTRL – Home	= Levelinhalt löschen
CTRL – End	= Levelrahmen
CTRL – Curs.-re./li.	= Scrollen nach rechts bzw. links
CTRL – Shift – Curs.-re./li.	= Scrollen nach oben und unten
Alt-T	= Level testen
F10	= Editor verlassen
Shift-F1	= Hilfsfunktion

Sollte jemand beim Spielen Fehler des Programms entdecken oder weitere Anregungen zur Spielgestaltung bzw. zum Spielablauf haben, würden wir uns freuen, wenn dieses dem Verlag mitgeteilt wird.

Viel Spaß beim Spielen wünscht Ihnen
Ihr D-E-R-Team & H. Wilhelm

PS: Level-Wettbewerb auf Seite 17

Anleitungen

PATIENCE

Von Roland G. Hülsmann

Start von Menü mit: 04
Steht im Verzeichnis: \DER590\PAT
Manueller Start mit: PATIENCE (RETURN)

Ziel des Spieles

Legen Sie möglichst alle Karten auf die aufgedeckte Karte ab. Sie können von den sieben Reihen die jeweils vorderste Karte nehmen, wenn ihr Wert um eins größer oder kleiner als die aufgedeckte Karte ist. Diese wird dann offen auf die aufgedeckten Karten gelegt. Wenn keine Karte paßt, müssen Sie eine vom verdeckten Stapel nehmen. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder der Stapel aufgebraucht oder alle Karten abgelegt werden konnten. Die Karten werden in sieben Reihen zu fünf Karten ausgelegt. Von den restlichen 17 Karten wird eine aufgedeckt, und der Rest bleibt verdeckt liegen.

Die Reihenfolge der Werte:

A 2 3 4 5 6 7 8 9 Z B D K A . . .

Bedienung

Geben Sie die Zahl der entsprechenden Reihe oder des Stapels (0) ein. Fehleingaben werden ignoriert (Beep). Um der Sucht vorzubeugen, schalten Sie den Computer nach dem 25. Spiel ab.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
D-E-R-Team

LHARC

Archivierung von Daten und Programmen

Start von Menü mit: 05
Steht im Verzeichnis: \DER590\LHARC
Manueller Start mit: LHARC
(OPTIONEN laut Anleitungen)

Dieses Programm verwenden wir seit einigen Ausgaben des Disc-EDV-Report, um die Daten und Programme auf der Diskette zu komprimieren. In dieser Ausgabe veröffentlichen wir nun das Originalprogramm inkl. der deutschen Übersetzung der Originalanleitung des Autors.

4. MÄRZ 1989

Bedienungsanleitung für das äußerst leistungsfähige Archivierungsprogramm

LHARC Version 1.00

Copyright (c) Haruyasu Yoshizaki (Yoshi), 1988-89

Nifty Serve PFF00253
ASCII pcs pcs02846

0. Es geschah eines Tages . . .

Nachdem ich das „Festplatten-Kochbuch“ von Shouei-Press gelesen hatte, überkam mich das starke Verlangen, selbst ein Archivierungshilfsprogramm zu schreiben. Innerhalb des Nifty Serve Netzwerkes traf ich zuerst auf Mr. Mikis LARC, welches die Komprimierungsrate des bekannten PKWARE übertraf, wie es im „Forum Software Review und Deview“ berichtet worden war.

Noch mehr überrascht war ich, als Mr. Okumaras LZARI sah, daß es sogar noch leistungsfähiger war. Ich begann damit, LZARI in MASM neu zu schreiben, mit dem Ziel, daß es schneller werden sollte, aber es wollte mir nicht gelingen, einen Weg zu finden, das Dearchivieren zu beschleunigen.

Deshalb verwendete ich als Alternative eine Huffman Codierung mit einem LZSS Codierer, um eine ähnliche Komprimierungsrate und gleichzeitig ein schnelleres Dekomprimieren zu erreichen. Diese Idee wird auch für LHARC verwendet.

Niemand ist dazu in der Lage, alle möglichen Fehler auszuschließen, aber wenn PLATZ für Sie wertvoller ist als ZEIT, dann sollten Sie dieses Programm testen.

Die Ausführung dauert vielleicht noch ein bißchen lange, aber es erreicht die größte Komprimierung von allen Archivierungsprogrammen im Public Domain Sektor.



Anleitungen

1. Wie man es verwendet:

[Synopsis]

LHARC[command][/‹switch›[-¦+¦2¦‹option›]]‹archive› ‹file name›

[‹Home directory name›\¦‹Drive name›:][‹Path name›]
Sie können jederzeit nach den Befehlen Schalter einfügen.

Eine Folge von Schaltern kann festgelegt werden.
Geben Sie einfach LHARC ein, um das Hilfe-Menü anzusehen.

Befehle

a (Addiere)
LHARC a Archive.LZH FILE1.EXT
FILE1.EXT wird archiviert und dem Archive.LZH hinzugefügt.
Existiert die Datei „Archive.LZH" nicht, so schafft LHARC sie. Befindet sich die Datei „file1.ext" bereits im Archiv, so ersetzt LHARC sie durch die neue Datei.
u (Update)
LHARC u Archive.LZH FILE1.EXT
„File1.EXT" wird in „Archive.LZH" aufgenommen, genau wie unter Befehl „a". Aber hierbei kontrolliert LHARC die Daten von „File1.EXT", wenn „File1.EXT" bereits im Archiv existiert. LHARC behält die neuere Version und ignoriert die ältere. Wurde der Befehl /c erteilt, bewirkt dieser Befehl das gleiche wie „a".
m (move – bewegen)
LHARC m Archive.LZH FILE1.EXT
entspricht
LHARC u Archive.LZH FILE1.EXT
DEL FILE1.EXT
Beachten Sie die Tatsache, daß die zweite Zeile immer aktiviert ist. Sie können die ältere Datei „FILE1.EXT" für immer verlieren.
f (freshen – erneuern)
LHARC f Archive.LZH FILE2.EXT
Wurde FILE1.EXT archiviert, dann wird sie durch eine neue ersetzt. Bei dieser Option geschieht nichts, wenn es die Datei FILE1.EXT im Archiv nicht gibt.
LHARC f/c Archive.LZH FILE.EXT
ersetzt FILE1.EXT im Archive ohne Kontrolle. /c wird zum Unterdrücken der Kontrolle verwendet.
e (Extract) oder x (eXtract – Auszug)
LHARC e Archive.LZH
extrahiert alle Dateien aus dem Archive.LZH
LHARC e Archive.LZH FILE2.EXT
extrahiert FILE2.EXT aus dem Archiv. Gibt es bereits eine Datei mit dem Namen FILE2.EXT im Zielverzeichnis, dann nimmt LHARC vom Auszug Abstand, wenn die existierende Datei das gleiche oder ein neueres Datum trägt. Mit dem Schalter /c wird diese Zeitkontrolle unterdrückt.
LHARC e Archive.LZS*[FILE.EXT]
extrahiert [FILE.EXT] aus den .LZS* Dateien, die mit LARC 3.xx archiviert wurden.
Hinweis: LARC ist ein anderes beliebtes Archivierungsprogramm der japanischen Public Domain Szene.
p (Print – drucken)
LHarc p Archive.LZH [FILE2.EXT]
gibt nicht-archivierte Datei(en) an die Standardausgabe aus.
LHarc p/v Archive.LZH [FILE1.EXT FILE2.EXT . . .]
aktiviert im allgemeinen „less" und verlangt eine Ausgabe. Es wird zeitweilig eine Datei geschaffen. Sie müssen diese später wieder löschen. Oder Sie können die Ausgabe mit dem DOS-Befehl „more" umleiten.
d (Delete – löschen)
LHarc d Archive.LZH filed.ext
Löscht Datei filed.ext aus dem Archiv .LZH.
l (list – auflisten)
LHarc 1 Archive.LZH
Listet mit der Standardausgabe [+] Dateinamen aus Archive.LZH in zwei Spalten auf. „+" zeigt, daß ein Pfad zu diesem Dateinamen existiert.
LHarc 1/x Archive.LZH
Listet die Dateinamen in Archive.LZH mit allen Standardangaben auf. Jede Zeile besteht aus [Pfadname] „+" Dateiname. Entspricht dem -I Schalter in UNIX.
v (view – ansehen)
LHarc 1/x Archive.LZH
entspricht LHarc v Archive.LZH.
s (self-extract – Selbstauszug)
LHarc s Archive.LZH
Erstellt die sich selbst extrahierende Datei „archive.com" aus Archive.LZH. Wurde ein Ursprungsverzeichnis gewählt, wird diese Datei dort erstellt.
LHarc Archive.LZH FILE1.EXT . . . kein Befehl erteilt. LHarc verfährt wie mit Befehl 1. Dieses optionale Verfahren ist zeitweilig. Verlassen Sie sich in der neuen Version nicht darauf.

Schalter

Schalter lassen Sie dem /-Zeichen folgen. Wollen Sie mehr als einen Schalter festlegen, so geben Sie die Zeichen hintereinander ohne Leerzeichen ein, z. B. /rxwa oder /cxve. Werden die Schalter r und v zusammen mit einem anderen verwendet, müssen sie, wie oben, am Ende der Folge spezifiziert werden.
Sie können ein „+" oder ein „-" nach den Schaltern einfügen, die dann folgende Bedeutung haben:
„+" schaltet ein und „-" schaltet aus
„2" diese Option wird weiter unten erklärt.
„++" bedeutet „-". D. h. „+" und „-" sind Kippschalter.
Hinweis: „2" weist /r und /v ein besonderes Attribut zu. (Siehe weiter unten).
Schalter müssen in Kleinbuchstaben angegeben werden. Großbuchstaben werden für andere Verwendungen reserviert.

Anleitungen

Erweiterung der Dateinamen durch Verzeichnisnamen.
/x[-¦+](eXtend)
LHarc a Archive.LZH STAT.H
archiviert zwei Dateien mit demselben Namen in zwei verschiedene Verzeichnisse.
Angenommen Sie befinden sich im Hauptverzeichnis \ und Sie haben zwei Dateien:
\tc\include\sys\stat.h und
\stat.h im selben Verzeichnis.
LHarc a Archive.LZH STAT.H
archiviert nur STAT.H.
LHarc a/xArchive.LZH STAT.H sucht auch in \tc\include\sys\und archiviert die andere Datei STAT.H unter dem Namen \tc\include\sys\stat.h.
Lharc e/xArchive.LZH STAT.H
extrahiert zwei Dateien STAT.H, eine im Hauptverzeichnis und die andere in \tc\include\sys.
Der Schalter /r setzt automatisch auch immer /x. Wollen Sie /x nicht, setzen Sie bitte /x-, nachdem Sie /r festgelegt haben.
/p[-¦+](Precise)
Unterscheiden Sie Ihre Dateinamen genauestens. Angenommen Ihr Archiv TC.LZH enthält \stat.h und \sys\stat.h, dann extrahiert
LHarc e TC STAT.H
beide Dateien, und die mit dem älteren Datum wird überschrieben.
Mit
LHarc e/p TC.LZH STAT.H
erhalten Sie nur \STAT.H
Mit
LHarc e TC.LZH SYS\STAT.H
erhalten Sie nur SYS\STAT.H
/c[-¦+] (Vergleich der Daten unterlassen)
LHarc [efux]/c Archive.LZH[FILE1.EXT FILE2.EXT . . .]
Soll eine Datei mit dem gleichen Namen erstellt werden, so wird standardisiert die Zeitangabe der beiden Dateien verglichen und dann werden einige überschrieben und andere einfach ignoriert. Mit diesem Schalter erzwingen Sie ein Überschreiben der bestehenden Dateien durch die extrahierte.
/m[-¦+] (keine Meldung)
LHarc [commands]/m Archive.LZH [FILE1.EXT FILE2.EXT . . .]
in Standardstellung fragt LHarc Sie, ob Sie Überschreiben wollen oder nicht. Mit diesem Schalter unterdrücken Sie diese Fragen, und die Verarbeitung läuft so weiter, als wäre JA eingegeben worden.
/a[-¦+] (jegliches Attribut)
LHarc a/a Archive.LZH FILE1.ARC
fügt die Datei FILE1.ARC dem Archiv komprimiert hinzu. Normalerweise speichert LHarc die Dateien entsprechend des Archivierungsbits, mit diesem Schalter werden alle Dateien unabhängig von ihrem Attribut hinzugefügt.
/r[-¦+ 2] (rekursiv)
LHarc a/r Archive.LZH*.C
fügt dem Archiv .LZH alle Dateien mit der Erweiterung .C im angegebenen Verzeichnis hinzu.
Es gibt drei Möglichkeiten, zu archivierende Dateien zu sammeln:
(a) Standard oder /r-
Nur angegebene Dateien werden archiviert.
(b) Spezielle Dateinamen, wenn Sie /r oder /r+ angegeben haben.
Beachtet Verzeichnisnamen nicht, sondern fügt alle Dateien mit dem angegebenen Namen aus dem gerade geöffneten Verzeichnis hinzu. Normalerweise macht man das, um alle Versionen oder alle ähnlichen Dateien zu archivieren.
(c) Verzeichnismodus. /r2
LHarc a/r2 Documents.LZH \DOC\
Dies entspricht nicht der UNIX -r. Alle Dateien in einem angegebenen Verzeichnis mit dem Pfad \DOC\ werden unter Documents.LZH abgelegt. Dies wird normalerweise zur Archivierung eines ganzen Verzeichnisses benutzt.
Die Schalter /r und /r2 bewirken gleichzeitig /x. Es kann passieren, daß Sie /X nachr /r oder /r2 ausschalten müssen /x-. Mit dem Schalter /x werden Verzeichnisse nicht beachtet.
/w[-¦+¦‹working directory name›]
LHarc a/w[d:\tmp]Archive.LZH[FILE1.EXT File2.EXT . . .]
Alle Dateien werden im Moment in Laufwerk D:\tmp gespeichert. Wurde kein Verzeichnis angegeben, wird das gegenwärtige Verzeichnis zum Arbeitsverzeichnis. Alle vorübergehenden Dateien, die beim Archivierungsprozeß entstehen, befinden sich in diesem Verzeichnis und werden später wieder gelöscht.
SET LHarc. TMP d:\
bewirkt genau das gleiche, kann aber mit /w überschrieben werden.

Dieser Schalter ist immer dann nötig, wenn Sie

1. nicht ausreichend Platz im Verzeichnis der .LZH-Datei haben
oder

2. die Arbeit leise und schnell mit Hilfe einer RAM-Diskette erledigt haben wollen.

/v[-¦+¦2¦‹utility command redirection›] (View by page)
LHarc p/v Archive.LZH›more
wenn Sie die formatierte Ausgabe des Druckbefehls von LHarc lesen wollen. Die Standardhilfe heißt less.com.
Hinweis: LESS.COM ist ein Werkzeug, das dem DOS MORE.COM ähnelt und darüber hinausgeht, aber es ist weniger umfassend als das „less" des American Unix Networks.
LHarc produziert eine nicht archivierte Datei LHARC.TMP und ruft die Hilfe auf. Vorübergehende Dateien werden im allgemeinen gelöscht, wenn Sie sich die Ausgabe ansehen.
LHarc p/v2[‹utility name›] Archive.LZH



Anleitungen

LHarc unterdrückt die Ausgabe des Pfades oder des Dateinamens. Der Schalter wird zum Ansehen von Binärdateien oder von Dateien mit Dump-Befehl verwendet.
Definition: Archivname (Pfadname)
Alle archivierten Dateien besitzen das gleiche Format wie Larc* mit Ausnahme der Erweiterung; hier .LZH, Larc benutzt .LZS. Benutzen Sie für den Pfadnamen eine andere Erweiterung, fordert LHarc Sie auf, diese zu verwenden.
Platzhalter sind bei den folgenden Befehlen erlaubt: e, x, p, l, v, s.
LHarc e Archive.LZH*.C
dearchiviert alle Dateien mit der Erweiterung .C.
Definition: Ausgangsverzeichnis
Legen Sie ein Ausgangsverzeichnis fest, so passiert alles in diesem, so als wäre es das gegenwärtige. Legen Sie das Verzeichnis mit der Endung \ oder : fest. In den archivierten Dateien findet sich kein Hinweis auf den Namen des Ausgangsverzeichnisses.

Beispiel: Im folgenden Verzeichnisbaum:

```
      ¦—BIN—
¦—]—¦—TC—¦—LIB—
      ¦
      ¦—INCULDE—¦—SYS—¦—STAT.H
```

Geben Sie von Ihrem Hauptverzeichnis aus ein \ LHarc a/rx ex Archive.LZHtc\include\STAT.H, um \tc\include\sys\stat.h in Archiv .LZH unter dem Namen SYS\STAT.H zu archivieren.
Definition: Dateiname (ein Pfadname), der archiviert werden soll.
Dateinamen oder Pfade von Dateien, die archiviert werden sollen, müssen angegeben werden, sonst geht LHarc von *.* ohne Verzeichnisnamen aus. Die Platzhalter arbeiten wie unter MS-DOS. Sie können nicht zum Festlegen von Verzeichnissen benutzt werden, es sei denn, Sie befinden sich im Modus/r2, wie UNIX -r mi Option für cp, mv oder rm.
Terminologie:
Pfadname, Verzeichnisname, Dateiname:

```
a¦\tc\include\stdio.h
¦<——Pfadname——>¦
¦<————————>¦¦<——>¦
```

Verzeichnisname Dateiname
SCHALTERzeichen:
Wenn Sie einen anderen Buchstaben z. B. „-" für den „/" als Schaltbegrenzer des Funktionsaufrufes 37h, SET VECTOR
(Vektor einstellen) benutzen, müssen Sie den Begrenzer, z. B. den „-" vor unseren „/" setzen, wie in -/cx. Sie können „/" als Verzeichnisbegrenzer verwenden (Unix-Konvention). Sie können „-" immer als Schaltzeichen verwenden.

Wenn Sie nicht MS-Dos 3.xx verwenden, trifft obige Anmerkung eventuell nicht zu.

2. Schalterstellungen in Umgebungsvariablen

Sie können Schalter mit der Umgebungsvariablen „LHarc" einstellen.
Beispiel:
A›setLHarc=/we:/r2 ; das Arbeitsverzeichnis befindet sich auf Laufwerk e: und die Dateien werden im Rekursiv-Modus archiviert.
Es ist auch möglich, das Arbeitsverzeichnis mit der Umgebungsvariablen „TMP" anzugeben, wie in:
SET LHarc.TMP=e:
aber der /w-Schalter überschreibt diese Einstellung.

3. Sich selbst extrahierende Dateien

Wird eine sich selbst extrahierende Datei ausgeführt, dann versucht sie, alle archivierten Dateien in das gegenwärtige Verzeichnis zu ziehen. Jede extrahierte Datei erhält das Attribut 20h. Existiert eine Datei mit dem Namen AUTOLARC.BAT, so wird diese Stapeldatei sofort aufgerufen.
Es ist möglich, Späße – auch Virus genannt – in diese AUTOLARC.Bat-Datei einzubetten. Diese Möglichkeit besteht sogar mit anderen SFX-Dateien aus ARC oder PKware. Ich habe mich entschlossen, die Stapeldateioption in der gegenwärtigen Version beizubehalten, da die Welt jetzt für diese Art Tricks gut vorbereitet ist.

4. Titel der Archivdatei

Unsere Titel sind zu denen von Larc kompatibel. Es gibt zwei Archivierungsmethoden:
-IhO- gespeichert wie sie war
-Ih1 – mit LZHuf-Codierung komprimiert
Mit Larc archivierte Dateien mit der Erweiterung .LZS können mit LHarc dearchiviert werden, wenn sie zu Typ 4 und 5 gehören.
Hinweis: Bei Larc handelt es sich um ein anderes Archivierungsprogramm, dessen Quellcode in einem Journal veröffentlicht worden ist. [Es wird demnächst über das American GEnie Network erhältlich sein].

5. Ergebniscodes

DOS gibt die folgenden Ergebniscodes nach den Stapeldateien aus.

Anleitungen

0 normal beendet

1 Verfahren beendet, nicht existente Dateinamen ignoriert. Oder CRC-Fehler während des Dearchivierens aufgetreten.

2 Verfahren durch schweren Fehler beendet. Keine Archive erstellt oder bewegt.

3 Nicht in der Lage, gegenwärtige Dateien ins Archiv zu schreiben. Arbeitsdatei umbenannt in LHARC.)2(. Originalarchiv wurde gelöscht. Versuchen Sie eine Umbenennung von LHARC.)2(als Ihr Archiv, obwohl eine Beschädigung vorliegen könnte.

6. Gegenwärtige Dateien

LHARC.)1(Alte Archivdatei umbenannt
LHARC.)2(Arbeitsdatei in neue Archivdatei umgeformt
LHARC.TMP Arbeitsdatei zum Erstellen einer Liste der archivierten Dateien.
Existieren bereits Dateien mit diesem Namen, ist nicht garantiert, daß LHarc einwandfrei funktioniert.

7. Meine Verbreitungsstrategie

Unter den folgenden Bedingungen dürfen Sie diese Software frei kopieren und verbreiten.

1. Unter allen Umständen muß der Copyright-Vermerk „Copyright by Haruyasu Yoshizaki“ auf der Kopie vorhanden sein.

2. Diese Anleitung oder ihr Ausdruck sollten mit der Software weitergegeben werden.

3. Sie dürfen dieses Programm abändern, müssen aber in diesem Fall den vollständigen Quellcode mitliefern, einschließlich Ihres Beitrags, und Sie müssen deutlich machen, daß Sie diese Änderungen vorgenommen haben.

4. Sie müssen die neueste Version verbreiten.

5. Ich übernehme keine Verantwortung für eventuelle Schäden, die durch Benutzung dieser Software entstehen.

6. Ich bin nicht dazu verpflichtet, eventuelle Fehler in diesem Programm aufzuspüren und zu korrigieren.

7. Für eine kommerzielle Verwendung dieser Software füge ich folgendes hinzu:
a. Jegliche Software, die unter Verwendung dieses Programmes erstellt wurde, sollte nicht kopiergeschützt in dem Sinne sein, daß der DISKCOPY-Befehl des MS-DOS eine perfekte Kopie erstellt.
b. Auf jedem Teil des Paketes sollten der Name LHarc und der Copyright-Vermerk auftauchen.
c. Die Verbreitungsstrategie dieser Software muß entweder in der Anleitung, im Paket oder auf dem Diskettenetikett bekanntgegeben werden.

8. Danksagungen

Besonderen Dank an H. Okumura und den Code für LZARI in PCVAN, auf dem der LZHuf-Code basiert. Herzlichen Dank K. Miki, der LZARI an Nifty Serve zurückgab und der Autor von Larc I ist. All denen, die Berichte, Kommentare und Fehlermeldungen beisteuerten – herzlichen Dank.

Die „EXE“-Datei von LHarc ist beinahe 2 KB kleiner durch den Einsatz von pcs27162 von S. Takanami. Ich weiß diese Hilfe zu schätzen und danke ihm für die Erlaubnis, sie in LHarc zu verwenden.

Ich habe LHarc oft überarbeitet, bin mir aber sicher, daß es mir nie gelingen wird, alle Fehler auszumerzen, die sich in seinem Innern befinden. Ich wäre für Ihre Anmerkungen und Fehlermeldungen dankbar. Bitte lassen Sie sie mir über das SDR Forum von Nifty oder SALON.PDS des ASCII Netzes zukommen. [Amerikanische Anwender von GEnie können dem Autor Mitteilungen über K. Okubo senden].

9. Quellenangaben

1) AP-Labo: A Harddisk Cookbook Shouei Press, 1987

2) Kurita, T: Jewlry Box of Computing 43, Huffman Coding, bit, Vol 20, No. 7, pp 100–101, 1988

3) Miki K, Document for Larc: Larc.man (erscheint in GEnie).

10. Geschichte der Überabeitungen

Ver. 0.07c
1. Entfernung eines Fehlers bezüglich eines zu kleinen Speichers.
2. Komprimiertes sich selbst extrahierendes Programm.

Ver. 0.07a
1. Ver 0.05 – 0.07 Ausfälle korrigiert
2. Akzeptiert jegliche Verzeichnisnamen mit jeglichen Attributen.



Anleitungen

Ver 0.07
1. Verbot von Handlungen an schreibgeschützten Archiven.
2. Der m-Befehl entfernt Dateien, die von älteren Versionen erstellt wurden.
3. Fehlerbehandlung durch Einsatz von Platzhaltern für Dateien vereinfacht.
4. Kein Befehl wird jetzt interpretiert als 1-Befehl.
5. Fehlerebene 1, zurück, wenn CRC-Kontrolle Fehler bei Dearchivieren entdeckt.
6. Programm stoppt, wenn Selbst-Extrahierung auf einen Fehler trifft.
7. Fehler bei der CRC-Kontrolle, wenn ein Verzeichnisname beim Dearchivieren auftaucht.

Ver. 0.06b
1. Möglichkeit entfernt, daß Fehler auftreten, weil eine Archivdatei nicht neu geschaffen werden konnte.
2. Entfernung des „+"-Fehlers durch Neueingabe des p-Befehles.

Ver. 0.06
1. Funktioniert eine Dateibearbeitung mit u, m oder f nicht, läßt LHarc sie, wie sie ist.
2. Dateiattribute werden von f-Befehlen nicht mehr mißverstanden.

Ver. 0.05
1. CRC-Kontrolle auf sich selbst extrahierende Dateien ausgedehnt.
2. Völlig rekursive Modi für a, u, m möglich.
3. Entspricht append.exe der MS-Dos-Version 3.3.
4.] muß nicht mehr am Ende eines Arbeitsverzeichnisses eingegeben werden.

Ver. 0.04
1. Unterstützt Zeichenfolge „TMP".
2. „LHarc p/v a.LZH a-File" benutzt zum Löschen von „a-File" im Falle eines Fehlers. Fehler behoben.
3. Kontrolliert beim Erstellen einer sich selbst extrahierenden Datei, ob bereits eine mit gleichem Namen existiert.
4. War eine Datei in einer sich selbst extrahierenden Archivdatei größer als eine andere mit gleichem Namen, so behielt LHarc den Unterschied bei, wenn mit der kleineren überschrieben wurde. Fehler beseitigt.

Ver. 0.03
1. Die Umgebungsvariable „LHARC" schaltet.
2. „+" und „-" eingeführt.
3. /v hinzugefügt.
4. Jetzt können Platzhalter für Archivnamen für explvs-Befehle verwendet werden.
5. Namen der Ausgangsverzeichnisse beeinflußten Kanji-Code. Behoben.
6. Fester Titel verursacht Fehler bei sich selbst extrahierenden .EXE-Dateien.

Ver 0.02
1. Unterstützt m-Befehl.
2. Kompatibel zu Larc 3.xx. .LZS-Dateien Typ 4,5 werden nicht dearchiviert.
3. Akzeptiert Systeme mit verschiedenen Schalterzeichen.
4. Kleinere Fehler durch e-Befehl behoben.
5. Neues Format für l-Befehl.

Ver. 0.01
1. Unterstützt sich selbst extrahierende Dateien.
2. p-Befehl hinzugefügt.
3. /c. gilt für mehr Befehlskombinationen und -schalter.
4. Fehlerbehandlung überarbeitet.
5. Fehler im l-Befehl behoben.
6. Neuer Algorithmus zum Sortieren der Pfadnamen.

Ver. 1.00
1. Modus ohne Arbeitsdatei hinzugefügt.
2. /r-Schalter bewirkt gleichzeitig /x-Schalter.

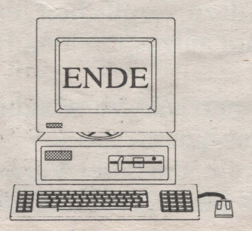
11. Hinweise

a. Ich habe noch einige andere Algorithemen in Arbeit.

Für manche Dateien sind die Komprimierungsraten nicht so gut wie mit PKwares PKZIP. Für diese Dateien kann ich LZSS-Komprimierung mit korrelierender arithmetischer Komprimierung verwenden. Das ist eine leistungsfähige Methode, und mein Experiment hat gezeigt, daß die Ergebnisse nicht schlechter sind als mit PKs. Allerdings dauert das Verfahren relativ lange und beansprucht sehr viel Speicherkapazität. Entsprechend arbeite ich an diesem LZHuf-Algorithmus weiter.
Selbstverständlich nehme ich gerne jede Anregung an und setze meine Experimente fort.

b. Namensgebung für LH(arc)

Einige Menschen drückten Bedenken aus, weil die Zeichenfolge „arc" im Namen LHarc enthalten ist. Für sie mache ich folgende Aussagen:
Der Ansatzpunkt für Seas Klage gegen PK lag in der Art, wie PK (x)arc angeboten und verkauft hat, mit der Betonung auf arc-Kompatibilität und mit einem gewissen Anteil an Profiten aus den Shareware-Beiträgen. Das ist bei LHarc nicht der Fall. Ich benutzte eine andere Archivierungsmethode und erstellte ein Freeware-Programm, dessen Format nicht arc-kompatibel ist. Ich hoffe, ich werde nicht mit ähnlichen Anschuldigungen belästigt.



Anleitungen

STARTMENÜ

Von M. Köthe

Start von Menü mit: 06 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\MENUE-2
Manueller Start mit: (Laut Anleitung)

Geänderte Menüversion. Nun sind Parameter zulässig und das Programm ist kürzer.

Da acht Buchstaben für Programmnamen nicht sehr aussagekräftig sind, können bei diesem Menü Worte bis zu 30 Buchstaben benutzt werden. Um das Programm für eigene Disketten zu nutzen, muß erst eine Menü-Datei erstellt werden. Programmaufruf:
MENUE-2 e

Danach die Bezeichnung für das Programm eingeben (–30 Z), anschließend den Programmnamen mit EXT und, falls nötig, einige Parameter. Eine Laufwerksbezeichnung sowie ein Subdirectory sind möglich.

Sollen BAT-Files aufgerufen werden, so muß sich COMMAND.COM im ROOT-Directory von C: befinden. Parameterzeilen sind in der Länge von 79 Zeichen möglich – auf dem Bildschirm werden 20 Zeichen ausgegeben.

User ohne Festplatte können eine RAM-Disk einrichten, **COMMAND.COM** nach C: kopieren und DOS anweisen, dort danach zu suchen.

SETCOMSPEC=C:\COMMAND.COM
in Autoexec.BAT aufnehmen.

z. B. B: **\SUBDIREC\PROGRAMM.EXE <ENTER>** statt Bezeichnung = Ende der Eingabe.

Falls Änderungen vorgenommen werden müssen, kann dieses jetzt geschehen. Ändern (?) mit „J" beantworten und Nr. des Eintrags eingeben. Wird statt einer Änderung <ENTER> betätigt, so wird der alte Eintrag beibehalten.

Nach Beendigung wird die Menüdatei unter dem Namen **MENUE.MEN** auf Diskette gespeichert.

Wird das Programm ohne Parameter aufgerufen, so sucht es nach dieser Datei. Befindet sich diese auf Diskette, wird sie geladen und ein Menü auf dem Bildschirm ausgegeben, ansonsten eine Fehlermeldung.

Mit den Cursortasten kann man nun ein Programm aussuchen und mit <ENTER> starten. Beendet man das Programm, so befindet man sich wieder im Menü und kann nun ein anderes Programm aufrufen. <ENDE> beendet das Menü. Soll die Datei später einmal erweitert werden oder Änderungen vorgenommen werden, so wird das Programm mit: MENUE-2 a aufgerufen.

Sind weniger als 19 Einträge vorhanden, so erscheint die Frage nach Erweiterung. Erweitern – wie Eingabe. Ändern – wie oben angegeben. Soll ein Eintrag gelöscht werden, so muß statt Bezeichnung Chr(254) eingegeben werden:

ALT + 254.

Nimmt man nun MENUE in

AUTOEXEC.BAT auf, erscheint nach dem Start automatisch ein Menü.

STUNDENPLAN

Von Thomas Walch

Start von Menü mit: 07 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\STD
Manueller Start mit: STDENPLN (RETURN)

Dieses Programm erlaubt einen individuellen Stundenplan zu erstellen. Der erscheinende leere Stundenplan ist – wie bei einem Editor – durch Pfeil-, Return-, Space- und einige Funktionstasten zu bedienen. Stundenpläne können abgespeichert, geladen und ausgedruckt werden.
Funktionen

F1 = Stundenplan speichern
F2 = Stundenplan laden
F3 = Stundenplan ausdrucken
F4 = Neuer Stundenplan
ESC = Beenden

Anleitungen

PSYCHO

Von B. Bartels

Start von Menü mit: 08 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\PSYCHO
Manueller Start mit: PSYCHO (RETURN)

Bereits kleinen Jungen und Mädchen wird ein jeweils ihrer Geschlechtsrolle entsprechendes Verhalten antrainiert: „Ein richtiger Junge weint nicht!“; „Ein richtiges Mädchen schlägt sich nicht mit anderen Kindern!“.

Männer und Frauen haben es gelernt, sich ihrem Geschlechtsrollen-Stereotyp entsprechend zu verhalten.

In unserer Gesellschaft gehören zum „männlichen“ Geschlechtsrollen-Stereotyp Eigenschaften wie: Kompetenz, Aktivität, Wettbewerbsorientiertheit, Ehrgeiz, Entscheidungsfähigkeit, Abenteuerlust, Führungsqualitäten, Selbstbewußtsein, Unabhängigkeit, Geschäftstüchtigkeit, Objektivität.

Das „weibliche“ Geschlechts-Stereotyp besteht aus Eigenschaften wie: Emotionalität, Sanftheit, Einfühlsamkeit, Taktgefühl, Zärtlichkeit, Liebenswürdigkeit, Treue, Warmherzigkeit, Mütterlichkeit.

Aufgrund seiner einseitigen Orientiertheit an der männlichen Geschlechtsrolle lernt es der Mann, in Situationen, in denen er eigentlich gerne „weiblich“ reagieren würde, diese Impulse zu unterdrücken und sich mit dem Stereotyp konform zu halten. Das Zugeben von Schwäche, das Zeigen sentimentaler Gefühle usw. gilt als „unmännlich“.

Frauen hingegen laufen Gefahr, als „unweiblich“ beurteilt zu werden, wenn sie sich in Situationen in einer Weise verhalten, die als „männlich“ interpretiert wird. Das Zeigen z. B. karriereorientierten, sehr selbstsicheren oder aggressiven Verhaltens bringt eine Frau in Konflikt mit der weiblichen Geschlechtsrolle.

Vor allem Psychologinnen aus der Frauenbewegung haben sich gegen dieses geschlechtsspezifische Rollentraining gewandt. Sie fordern dazu auf, solche Fesseln (die für beide Geschlechter Fesseln sind!) über Bord zu werfen und psychologisch androgyn zu werden. Psychologisch androgyn wird eine Person (ein Mann oder eine Frau) bezeichnet, die die einseitige Orientierung an ihrer Geschlechtsrolle überwunden hat, die in Situationen so reagiert, wie es ihr natürlicher Impuls fordert. Im Gegensatz zu „geschlechtsrollenfixierten“ Personen, deren Verhaltensrepertoire sich durch ein Defizit der zur anderen Geschlechtsrolle gehörenden Reaktion auszeichnet, können sich psychologisch androgyne Menschen – je nach Angemessenheit für die Situation – traditionell männlich UND traditionell weiblich verhalten. Sie weisen folglich ein wesentlich weiteres und reicheres Verhaltensspektrum auf.

Die bekannteste Vertreterin der Forderung nach psychologischer Androgynie ist die amerikanische Psychologin SANDRA BEM von der Stanford University. In ihrem theoretischen Konzept werden drei psychologische Geschlechter unterschieden:

1. psychologisch männliche Männer und Frauen
2. psychologisch weibliche Männer und Frauen
3. psychologisch androgyne Männer und Frauen

Psychologisch männliche Personen sind einseitig an der männlichen Geschlechtsrolle orientiert, psychologisch weibliche Personen einseitig an der weiblichen Geschlechtsrolle orientiert. Psychologisch androgyne Personen hingegen haben die Begrenztheit ihrer Geschlechtsrolle überwunden. Sie sind gleichzeitig „männlich“ und „weiblich“.

(B. Bartels)

Führen Sie diesen Test gewissenhaft durch!

Für jede angeführte „Eigenschaft“ können Sie eine Zahl von <1> bis <7> als Bewertung eingeben. Dabei bedeutet <7>, daß Sie die entsprechende Eigenschaft immer besitzen und <1> das volle Gegenteil.

Sie können den Test jederzeit abbrechen, indem Sie anstelle einer Zahl die <ESC>-Taste drücken.

Das Ergebnis wird grafisch dargestellt:
In der ersten Grafik wird Ihre Vertrauenswürdigkeit dargestellt.
Die zweite Grafik zeigt Ihre psychologische Geschlechtszugehörigkeit.

Anleitungen

SHOW - V2.0

Lesehilfe
Von M. Köthe

Start von Menü mit: 09 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: SHOW (RETURN)

Benötigt man für ein Programm <die> Erklärung, so muß man in den meisten Fällen erst einmal Disketten danach absuchen. Anschließend den Text in einen Editor einlesen oder mit TYPE auf den Bildschirm holen. Dazu gibt es in der PD ein Programm „LESEN.COM" (auch L.COM oder ähnlich). Die ständige Namenseingabe bleibt einem jedoch nicht erspart, wenn man nicht alle Files (*.*) listen will.

Kopiert man sich nun „SHOW.EXE", „LESEN.COM" und alle Erklärungen auf eine Disk (Directory), so werden nach dem Start von „SHOW" alle Texte auf dem Bildschirm ausgegeben. Mit den Cursortasten den gewünschten Text aussuchen und mit <ENTER> lesen.

Das Programm benötigt ein „LIST-File" mit dem Namen „LESEN.COM", das sich im aktuellen Directory oder einem mit >>PATH<< festgelegten befinden muß.

Soll ein anderer EDITOR benutzt werden – um z. B. auch Änderungen vorzunehmen –, so kann man diesen Editor umbenennen: REN <alter Name> <LESEN.COM>

Probleme treten allerdings auf, wenn es sich um eine <EXE>-File handelt. Für diesen Fall können Sie sich ein Textfile (mit einem Editor, der im ASCII-Format speichert) anlegen, das den Namen des gewünschten Files enthält und unter LISTER.DAT speichern.

Funktioniert es nicht, gehen Sie folgendermaßen vor:

Von der DOS-Ebene geben Sie ein: (Beispiel für L.EXE)

```
COPY CON LISTER.DAT     <ENTER>
L.EXE                   <ENTER>
^Z                      <ENTER>
```

In Zeile 1 teilen Sie dem Computer mit, daß die folgende Eingabe in der Datei <LISTER.DAT> abgelegt werden soll.
Zeile 2 enthält den gewünschten Namen – hier <L.EXE>
Zeile 3 schließt die Eingabe ab. <^Z> erreichen Sie durch gleichzeitiges Betätigen der CTRL- und der Z-Taste oder durch Betätigung der F6-Taste.

Dieses File muß nun im gleichen Directory abgelegt sein wie SHOW. Findet das Programm beim Start ein File namens <LISTER.DAT>, so wird der eingetragene Name benutzt.

Verwaltet werden 100 Textfiles = 1 Bildschirm (übersichtshalber).

NORMBILD

Von M. Köthe

Start von Menü mit: 10 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: NORMBILD (RETURN)

Viele Programme schalten softwaremäßig CAPS- und NUM-LOCK. Bei einigen wird jedoch bei Programmende der Urzustand nicht wieder hergestellt. Andere Programme steigen bei BREAK etc. aus und belassen den Grafikmodus. NORMBILD stellt in den meisten Fällen den Bildschirm wieder „normal" ein.



Anleitungen

STATUS

Von Hans-Jürgen Schloßarek

Start von Menü mit: 11 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: STATUS (RETURN)

Dieses Programm kann nützlich sein, wenn man seinen Drucker nicht direkt neben dem Computer stehen hat.
Ist es einmal gestartet worden, bleibt es speicherresident und zeigt rechts oben am Bildschirm den Druckerstatus an

(Drucker an, Drucker aus oder kein Papier).

Nach dem ersten Aufruf des Programms sollte der Drucker einmal eingeschaltet werden.

DRUCK

Von Hans-Jürgen Schloßarek

Start von Menü mit: 12 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: DRUCK (DATEI)

DRUCK.EXE ist ein kleiner Druckertreiber, um Texte auszudrucken, die Sonderzeichen und Umlaute benutzen.
Er liest den Text Zeichen für Zeichen und schaltet bei Bedarf zwischen dem deutschen und amerikanischen Zeichensatz des Druckers um.
Sollte das Programm, aus einem anderen als dem aktuellen Verzeichnis heraus, gestartet werden, muß der gesamte Pfad angegeben werden.
Zum Beispiel: Druck befindet sich im aktuellen Verzeichnis auf Laufwerk c, die Datei in Laufwerk a:,
Aufruf: druck a:ausgabe.txt
Die Datei darf auch keine Steuerzeichen enthalten, da diese als ASCII-Zeichen gedruckt werden.
Das Programm läuft mit jedem IBM- oder Epson-kompatiblen Drucker.

AUTOSTART

Von M. Köthe

Start von Menü mit: 13 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: AUTOST (RETURN)

Programm listet alle BAT-, COM- und EXE-Files aus dem aktuellen Directory auf. Mit den Cursortasten (+ENTER) kann das gewünschte Programm gestartet werden.
Sollen BAT-Files gestartet werden, muß sich COMMAND-COM im ROOT-Directory von „C:“ befinden. Ist keine Festplatte vorhanden, dann RAMDISK einrichten und beim BOOTEN COMMAND nach „C:“ kopieren.

HGCIBM

Emulation für HERKULES-Karten

Start von Menü mit: 14 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER590\UTI
Manueller Start mit: HGCIBM/E (RETURN)

Um die Spiele HÜLSI, ROCKY oder PATIENCE spielen zu können, müssen Besitzer einer Herkules-Karte zuvor dieses Emulationsprogramm starten.

HGCIBM/E

Das Programm bewirkt, daß Ihre Grafikkarte eine CGA-Karte simuliert. Wenn Sie das Programm nicht mehr benötigen, können Sie es mit

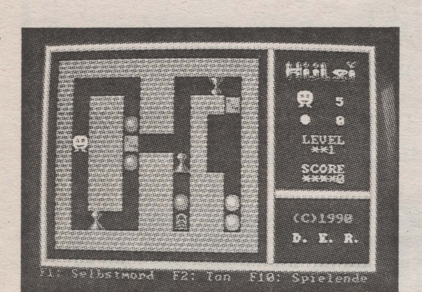
HGCIBM/U

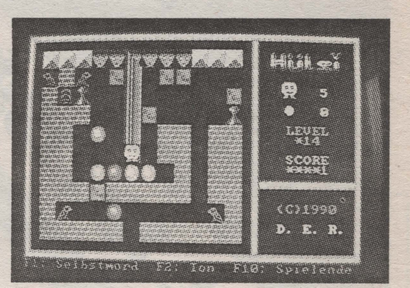
wieder desinstallieren.

Level-Wettbewerb

zu

HÜLSI & ROCKY





Wie immer gibt es auch in dieser Ausgabe wieder etwas zu gewinnen. Gefragt sind selbsterstellte Levels zu HÜLSI und/oder ROCKY. Verlost werden unter allen Einsendern 30 Warengutscheine im Wert von je DM 100,–. Kreieren Sie verzwickte und originelle Levels mit dem jeweiligen Level-Editor. Levels auf Disk abspeichern und einsenden an:

Verlag Simon
Stichwort: Level-Wettbewerb 5/90
Daimlerstraße 24
D-7900 Ulm

Einsendeschluß ist der 10. Juni 1990. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages dürfen nicht teilnehmen.

Level-Wettbewerb PACMAC

von Ausgabe 3/90

Das sind die Gewinner:
Ralf Gallasch, Heidelberg
Andreas Müller, Albbruck
Roland Bleicher, Altenstadt
Carsten Wieske, Mülheim
Sascha Jansons, Wünnenberg
Boon Elschenbroich, Landsberg
Jens Matheuszik, Olfen
Stephan Andrick, Siegen
Josef Heidinger, Geislingen
Hendrik Pümer, Germersheim
Pascal Dammeyer



PD- und Abo-Service

Ab 1. Mai 1990

Neue Rufnummern

für unsere

PD- und ABO-Abteilung

Um in Zukunft einen optimalen Service bieten zu können – was in letzter Zeit nicht immer möglich war –, haben wir unsere PD- und ABO-Abteilung vergrößert und ausgegliedert.

Wir werden unter den neuen Bedingungen den Versand schneller und reibungsloser abwickeln und freuen uns bereits jetzt darauf, den Beweis für eine Leistungsverbesserung antreten zu können.

D-E-R SOFTWARESERVICE

SERVICE: (07 31) 3 76 38

ABO-VERWALTUNG: (07 31) 3 76 39

NEU!
PRIVATE KLEINANZEIGEN IM DISC-EDV-REPORT

Jede private Kleinanzeige
pauschal DM 15,– Bearbeitungsgebühr.
Verwenden Sie die Postkarte in der Heftmitte.



Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24
Postfach 3566
D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 4 01 80 60
Telefax (07 31) 4 01 80 65

Programmieren mit TURBO-PASCAL

(Version 4.0–5.5)
Vom Text bis zur Grafik
(c) H. J. Schloßarek
Teil I

Es wurden schon viele Kurse über Pascal und Turbo-Pascal geschrieben, deshalb soll dieser Kurs auch nicht mit überlangen Vorworten oder Einleitungen beginnen.
Wir werden anhand einer gestellten Aufgabe einen Taschenrechner für den Textteil und eine Grafik-Toolbox für den Grafikteil des Kurses Turbo-Pascal kennenlernen.
Bevor wir das Programm des Taschenrechners in Angriff nehmen, einige wichtige Beschreibungen zu Turbo-Pascal.
Ein Programm in TP (Turbo-Pascal) muß sich an gewisse Regeln halten, damit der TP-Compiler das Programm übersetzen kann.
(Compiler–> übersetzt den Quellcode des Programmes in ein ablauffähiges Programm [Maschinensprache] mit der Endung .exe.).
Dazu eine Kurzbeschreibung wie ein TP-Programm aussehen sollte bzw. aussehen muß.

So sollte ein TP-PRG. aussehen:

```
PROGRAM eingabe; {Semikolon
          kennz. Ende einer
          Anw. Zuweisung oder
          Blockende}
VAR
     name:STRING[25];
{Variable vom TYP STRING, die
25 Zeichen aufnehmen kann}

BEGIN
WRITE('Bitte Namen eingeben:');
READLN(name);
END.
```

Dieses PRG. gibt den Text zwischen den Hochkommas aus (Befehl WRITE). Bei WRITE bleibt der Cursor hinter dem Text stehen, bei WRITELN würde der Cursor in die nächste Zeile gehen. READLN wartet auf die Eingabe, abschließend mit Returntaste.

So muß ein TP-PRG. mindestens aussehen:

```
BEGIN {Beginn eines
      Blockes
END.  Ende eines Blockes.
      Muß mit einem
      Punkt enden
      (Hauptprg.), Proced.
      u. Funct. eingrenzen
      mit begin end;}
```

Dieses PRG. hat keine Funktion, wird aber fehlerfrei übersetzt.

TP benutzt in seinem Sprachumfang sogenannte reservierte Wörter, die nicht als Bezeichner von Typen, Konstanten, Variablen, Proceduren und Funktionen verwendet werden dürfen.
Im Verlauf dieses Kurses werde ich diese reservierten Wörter in Großbuchstaben benutzen, Bezeichner erscheinen in Kleinbuchstaben.

Einige reservierte Wörter	und ihre Verwendung:
PROGRAM rechner; –>	Festlegung des PRG.-Namens
WRITE, WRITELN, READ, READLN	s. o.
TYPE –>	Festlegung neuer Typen. z. B. zahlen = ARRAY[1 . . 10] OF INTEGER;
CONST –>	Bezeichner festen Wert zuweisen. z. B. maximal = 200;
VAR –>	Variable festlegen. z. B. summe = INTEGER;
PROCEDURE <Bezeichner> –>	Procedure festlegen. z. B. PROCEDURE rahmen; ohne Parameterangabe.
FUNCTION <Bezeichner+typ> –>	Funktion und Rückgabetyp festlegen.
ARRAY[1 . . 10] OF INTEGER –>	Liefert ein Zeichen zurück. Feldtyp mit Speichermöglichkeit von 10 Zahlen.

Einige Datentypen und ihr Wertebereich:

	von	bis
SHORTINT	–128	127
INTEGER	–32768	32767
LONGINT	–2147483648	2147483647
BYTE	0	255
WORD	0	65535
REAL	2.9*10^–39	1.7*10^38
CHAR	ein Zeichen	
STRING	max. 255 Zeichen	
z. B. STRING[10]	= 10 Zeichen	

Liste der reservierten Wörter bis TP-VERSION 5.0:

ABSOULTE, AND, ARRAY, BEGIN, CASE, CONST, DIV, DO, DOWNTO, ELSE, END, EXTERNAL, FILE; FOR, FORWARD, FUNCTION, GOTO, IF, IMPLEMENTATION, IN, INLINE, INTERFACE, INTERRUPT, LABEL, MOD, NIL, NOT, OF, OR, PACKED, PROCEDURE, PROGRAM, RECORD, REPEAT, SET, SHL, SHR, STRING, THEN, TO, TYPE, UNIT, UNTIL, USES, VAR, WHILE, WITH, XOR,

ab TP-VERSION 5.5 kommen CONSTRUCTOR, DESTRUCTOR, OBJECT, VIRTUAL hinzu.

Im Laufe des Kurses werden wir die meisten dieser Wörter benutzen und ihre Bedeutung kennenlernen.

Bezeichner (Namen) können aus Buchstaben (A bis Z, a bis z), dem Unterstrich (_) sowie den arabischen Ziffern 0 bis 9 bestehen. Das erste Zeichen eines Bezeichners muß ein Buchstabe oder der Unterstrich sein.

Spezielle Symbole in TP:

+ – * / = <> [] . , () : ; ^@ {} $ #

:=	Operator für Zuweisungen z. B.: a := 10;
<> <= >=	Vergleichsoperatoren z. B.: IF a <> b THEN a:=b; Das heißt: wenn a ungleich b, dann weise a den Wert von b zu.



Turbo-Pascal-Kurs Vom Einsteiger zum Profi

. .	Begrenzung von Teilbereichen z. B.: zahlen:ARRAY]1 . . 10] OF REAL; Bereich von 1 bis 10.
(. .)	Ersatz für [ ].
(* *)	Ersatz für { }.
:	Muß zwischen Bezeichner und Typ stehen, z. B.: summe:INTEGER; PROCEDURE summe(a,b:INTEGER);

So, aber nun erst einmal zu dem Programm Taschenrechner.

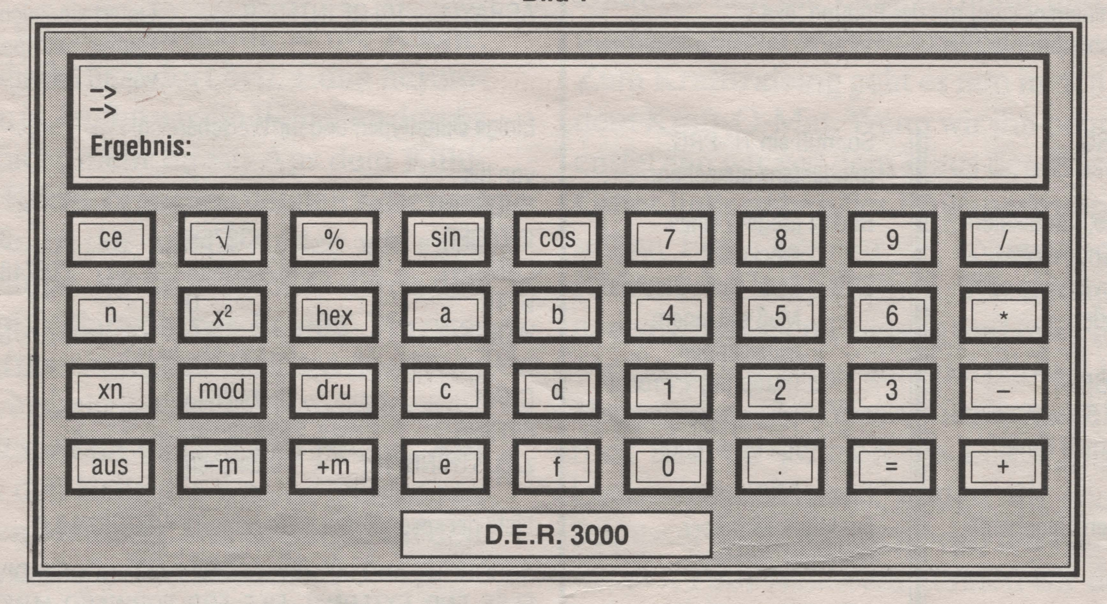
Was soll es können?

1. Grundrechenarten -> +, –, *, /
2. Wurzelziehen -> √
3. Prozentrechnung -> %
4. Fakultät -> n
5. Restberechnung -> mod
6. Potenzieren -> xn
7. Quadrat -> x^2
8. Sinus -> sin
9. Cosinus -> cos
10. Speicherrechnung -> –m +m mc
11. Hexadezimalrechnung -> hex a, b, c, d, e, f, 0. .9
12. Letzte Eingabe löschen -> ce
13. Drucken -> dru
14. Ausschalten -> aus
15. Hilfestellung -> F1
16. Anzeige im oberen Fenster: Drucken, Hexadezimalrechnung, letzte Eingabe, Ergebnis.

Diese Funktionen werden im Laufe des Kurses in Proceduren oder Functionen, soweit nötig, untergebracht und dabei besprochen. Wie soll unser T.-Rechner denn aussehen?

Meinen Vorschlag sehen Sie in Bild 1.

Bild 1



Im zweiten Teil schreiben wir die Proceduren, die unseren Taschenrechner auf den Bildschirm bringen.

Zum Abschluß des ersten Teiles ein kleines Programm zum Ausprobieren, tausch.pas und tausch.exe befinden sich auf der Diskette.

```
PROGRAM tausch;
USES CRT;           {Unit mit Proceduren für Ein- und Ausgaben usw.}
                    {Einbinden der Unit mit USES}
PROCEDURE umschalten; {Unterprogram}
VAR
c:CHAR;             {Bezeichner c vom Typ Character(Zeichen)}
BEGIN               {Beginn der Anweisungen}
READ(c);            {Lese ein Zeichen von der Tastatur}
IF c <> CHR(13) THEN {IF = wenn, <> = Ungleich,}
umschalten:         {CHR(13) = Umwandlung des
                    ASCII-Wert 13 in}
                    {ein Zeichen(13=Returntaste)}
                    {THEN = dann,}
     {Übersetzung von IF c <> CHR(13) THEN umschalten;}
     {wenn c ungleich Returntaste dann rufe umschalten erneut auf}
WRITE(c);           {Ausgabe in umgekehrter Reihenfolge}
                    {durch Auslesen des Eingabepuffers}
END;                {Procedurende}
BEGIN               {Hauptprogramm}
CLRSCR;             {Bildschirm löschen}
WRITELN('Bitte Textzeile eingeben, Abschluß mit Returntaste');
WRITELN;            {Zeilenvorschub}
umschalten:         {Procedur aufrufen}
READLN;             {Auf Betätigen der Returntaste warten}
END.                {Programmende}
```

Dieses Programm liest eine Textzeile ein und gibt sie, nachdem Sie die Returntaste betätigt haben, verkehrt herum auf dem Bildschirm wieder aus.

Den Quellcode und das compilierte Programm finden Sie im Verzeichnis

DER590 PASKURS

Starten können Sie das Programm vom Menü mit: **15 (RETURN)**

Manueller Start mit: **TAUSCH (RETURN)**

Fortsetzung folgt

PD-Software

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,- DM!

PD399	BRADFORD FONTS	Zusätzliche Fonts für BRADFORD benötigt
PD400	SAULE V.1.81	User Log Editor für die Supermailbox BBSXpress!
PD401	ARTCON V.1.4	Clip Art Convert.: PRINTMASTER, u. PFS: FIRST PUBL: ect.
PD402	VGA CAD UTILITYS No. 2;	5 neue Utilitys für das Superprg. VGA CAD!
PD403	BACkUP MAESTRO V.2.07;	Gutes Backup-PRG. f.d.HD! Menuegesteuert!
PD404	EIS BBS V.1.1;	Ein neues Mailboxprg. Sehr leicht zu installieren!!!
PD405	FRACTINT V.7.0;	Mandelbrot Generat. sehr schnell, auf allen Farbmodi
PD406	PEN PAL V.1.01;	Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!
PD407	DOS-EZ V.1.0;	Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!
PD408	PIBCAT V.1.7;	Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!
PD409	FILE-MAN V.3.2;	Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.
PD410	TWODISKS V.3.11;	Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!
PD411	SWAP UTILITYS;	4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!
PD412	SOFTSET V.2.0;	Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!
PD413	LQCHAR V.1.2 & AT50;	LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!
PD414	WINDE V.2.Ob;	Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!
PD415	FR-MAPS VOLUME I;	Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!
PD416	KWIKGRAF V.1.0;	Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!
PD417	MANDELBROT MAGIC	V.3.0; Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS
PD418	LABEL MASTER V.-4.0;	Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!
PD419	P-SCREEN V.1.0;	Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!
PD420	4PRINT V.3.10;	ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER
PD421	DFÜ-UTILITY'S:	BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!
PD422+	A2Z V.4.0 No. 1;	Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»
PD423+	A2Z V.4.0 No. 2;	uvm.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!!
PD424	QFE V.4.02;	Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST
PD425	WAMPUM V.3.3;	Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues uvm.!
PD426	FINGERPAINT V.2.0;	Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!
PD427	LQ V.2.33;	Residentes Printer Font Programm für alle Zeichensätze!!
PD428	PMS LABEL V.1.7;	Label-Grafik-Programm für Printmaster-GRAFIK!!!
PD429	M.R.R.S. V.1.2,	Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION
PD430+	MICROFIRM TOOLKIT	V.2.05; Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's
PD431+	MICROFIRM No. 2;	um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!
PD432	SCOUT V.3.2;	Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!
PD433	QEDIT UTILITYS;	Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!
PD434	DIRECTOR V.1.0;	Directory Tree & File Manager.Kompat. mit DOS 4.0!
PD435	DIRECTORY SCANNER	V.3.30; Manager für Files und Subdirectorys!
PD436	ARCHIV UTIL 3:	Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke ect.!
PD437	TEXT UTIL 2:	A–Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!
PD438	DRUCK UTIL 3:	APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste ect.!
PD439	DOS UTIL 3:	Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB ect.!
PD440	BUSINESS/ELECTRIC:	Utilities für Geschäft und Elektronik!
PD441	BUSINESS/STUDENTEN:	Utilities für Geschäftsleute & Studenten!
PD442	MR LABEL;	Version 3.0, sehr gutes Labeldruckprogramm!
PD443	FP-MAPS VOLUME 2;	Ländergrafik f. First Publisher: Euiropa, Asien ect.!
PD444	EZ-CRYPT-LITE:	Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!
PD445	LHARC UTILITIES:	Viele Util's, die die Arbeit m.A. 379 vereinfachen!
PD446	YEARCAL V.0.09T:	Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!
PD447	DSTUFF V.4.0:	Super File-, Directory- & Arc-Zip- Info-Manager!
PD448	Sharc V.8.78:	Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!
PD449	DOS UTIL 4:	Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free ect.!
PD450	FRAKTAL KALEIDOSKOP	V.2 N: Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4 01 80 60, Telefax 0731-4 01 60 65.
Telefon aus: Österreich 060-731-4 01 80 60 · Schweiz 0049-731-4 01 80 60

Für Bestellungen verwenden Sie die inliegende Bestell-Postkarte.



MS-DOS-Kurs

Vom Einsteiger zum Profi

2. Teil

Laufwerksbezeichnungen

Jedes Laufwerk erhält während des Bootens einen Namen. Dieser Name besteht aus einem Buchstaben. Das erste Laufwerk heißt A, ist ein zweites vorhanden, ist dies B. Weiter geht die Laufwerksbenennung mit der Festplatte. Die erste heißt C, die zweite D usw. Mit diesen Laufwerksbezeichnungen geben Sie dem Rechner an, mit welchem Laufwerk Sie arbeiten möchten. Wenn Sie nach dem Booten kein Laufwerk angeben, verwendet der Computer das Standardlaufwerk. Dies ist das Laufwerk, von dem der Rechner gebootet wird. Mit Diskette ist dies immer A, haben Sie eine Festplatte, ist es immer C.

Virtuelles Laufwerk

Oft ist es notwendig und nützlich, wenn zwei Laufwerke verwendet werden können, obwohl nur eins vorhanden ist. Dies ist notwendig, um zum Beispiel Daten zu kopieren oder Programme, welche zwei Laufwerke voraussetzen, laufen zu lassen. Dazu gibt es das virtuelle Laufwerk. Da das Laufwerk A vorhanden ist, wird es mit B benannt.
Dieses zweite Laufwerk wird von Ihrem Laufwerk A simuliert. Immer wenn Sie Daten auf einen Datenträger in Laufwerk B kopieren wollen oder ein Programm auf B zugreifen will, werden Sie aufgefordert, die betreffende Diskette in Laufwerk B einzulegen. Nun wird die Diskette in Laufwerk A eingelegt und Ihr Rechner verwendet Ihr Laufwerk A als B-Laufwerk.
Eine weitere Möglichkeit der Laufwerkssimulierung ist die RAM-DISK. Hierbei wird ein festzulegender Teil Ihres Arbeitsspeichers als Laufwerk verwendet. Dies nur als kurze Anmerkung, wie eine RAM-DISK erstellt und gehandhabt wird, nehmen wir in einer der folgenden Ausgaben durch.

Dateien

Um Daten oder Programme auf Diskette oder Festplatte zu speichern, werden diese in Dateien zusammengefaßt. Wenn Sie zum Beispiel einen Text abspeichern, stellt dieser eine Datei dar. Damit Sie bzw. Ihr Betriebssystem Dateien wiederfinden und erkennen können, erhalten Sie einen Namen. Dieser Name besteht aus einer Zeichenfolge von bis zu acht Zeichen und einer Extension von bis zu drei Zeichen, z. B. BRIEF.TXT. Besonders die Extension verrät, um welche Art von Datei es sich handelt.
Ausführbare Programme haben die Extension EXE, COM oder BAT. Die Endung BAS steht für ein Basic-Programm. Für Textdateien sind folgende Extensionen geläufig: TXT, DOC, DOK. Oft werden für Anleitungstexte Namen wie LIESMICH, README, READ.ME, README.1ST verwendet.
Reine Daten-Dateien, wie z. B. eine Adreßdatei, sind meist mit der Endung DAT gekennzeichnet.
Nun fehlen noch die Dateien oder auch Sourcecodes (Quellcode eines Programmes). Da sind zum Beispiel: PASCAL – PAS, Fortran – FOR oder Assembler – ASM.
Wenn Sie einer Datei selber einen Namen geben, ist es sinnvoll, eine aussagekräftige Betitelung zu verwenden. Dies erleichtert Ihnen später das Erkennen der Datei ungemein.

Disketten

Wie in der letzten Ausgabe schon besprochen, gibt es verschiedene Diskettenformate. Nun soll kurz erklärt werden, wie sich so ein Format aufbaut. Eine Diskette ist in Spuren und Sektoren aufgeteilt. Je nach Format sind dies 40 oder 80 Spuren (kreisförmige Ringe um den Mittelpunkt). Diese Spuren sind nun in einzelne Sektoren (Abschnitte) unterteilt.

Kopieren mit DISKCOPY

Der Befehl DISKCOPY ist ein Programm Ihres Betriebssystems. Um diesen Befehl zu verwenden,

MS-DOS-Kurs

müssen Sie ihn von Diskette bzw. Festplatte laden. DISKCOPY erstellt eine 1:1-Kopie einer Diskette.

Nachdem Sie DISKCOPY A: B: (RETURN) eingegeben haben, werden Sie aufgefordert, die Quelldiskette in Ihr Laufwerk A einzulegen. Wenn Sie dies getan haben, bestätigen Sie mit (RETURN).

Nun wird der Inhalt der Diskette in Ihren Arbeitsspeicher eingelesen. Ist dies vollbracht, werden die Daten auf die Diskette in Laufwerk B geschrieben.

Mit DISKCOPY können Sie auch nicht formatierte Disketten beschreiben.

Für den Fall, daß Sie kein Laufwerk B haben, kommt nun das virtuelle Laufwerk zum Tragen. DOS fordert Sie nach dem Einlesen auf, die Zieldiskette in Laufwerk B einzulegen und mit (RETURN) zu bestätigen.

Natürlich können Sie die Laufwerksangaben auch ändern: A: A:, B: A:, B: B:.

Nach Beendigung des Kopiervorganges werden Sie gefragt, ob noch eine Kopie erstellt werden soll. Je nach Wunsch geben Sie J (RETURN) für JA oder N (RETURN) für NEIN ein.

Fortsetzung folgt



In der nächsten Ausgabe erfahren Sie alles über Verzeichnisse und Pfade.



10.835...

... kostenlose, private Kleinanzeigen enthält der neue Computer-Flohmarkt Nr. 5/6 – 90 (Mai/Juni). Ab 27. 4. 1990 ist er neu im Zeitschriftenhandel – überall dort, wo es Computerzeitschriften gibt.

Von den 10.835 Kleinanzeigen betreffen allein

976 PCs und Kompatible
171 Drucker und Plotter
62 Monitore
78 Floppys und Harddisks
80 Zeitschriften
2520 Kommunikation

Das sind die wichtigsten Gruppen für Sie als PC-Benutzer!

Und noch etwas! Damit Sie im nächsten Heft ebenfalls kostenlose Kleinanzeigen aufgeben können, finden Sie hier das vollständige Rubrikenverzeichnis sowie vier Coupons abgedruckt. In diese Coupons müssen Sie dann nur noch Ihren Text, Adresse und Rubriknummer eintragen und an den Computer-Flohmarkt, Postfach 66, D-7133 Maulbronn, einsenden.

Bis auf Ihr Briefporto ist das alles völlig kostenlos für Sie.

Ihre Anzeigen erscheinen dann im Juli/August-Heft, Erstverkaufstag 29. 6. 1990, wenn Ihre Kleinanzeigen bis zum 21. 5. 1990 im Verlag eintreffen.

Computer-Flohmarkt – die Nr. 1 bei Computer-Kleinanzeigen!

Coupon für eine kostenlose private Kleinanzeige im C-F

Rubrik-Nr.

☐ Biete ☐ Suche

Wenn aus dem Ausland, hier bitte ankreuzen: ☐ Schweiz ☐ Österreich ☐ DDR ☐ Holland

Anzeigentext:

Telefon /

Wird nicht gedruckt, muß aber aus presserechtlichen Gründen ausgefüllt werden:

Name: Straße:

PLZ, Ort: Unterschrift:

☐ Die Anzeige soll unter **Chiffre** erscheinen (Scheck/DM 10.– liegen bei).

Coupon einsenden an: Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 7133 Maulbronn

Coupon für eine kostenlose private Kleinanzeige im C-F

Rubrik-Nr.

☐ Biete ☐ Suche

Wenn aus dem Ausland, hier bitte ankreuzen: ☐ Schweiz ☐ Österreich ☐ DDR ☐ Holland

Anzeigentext:

Telefon /

Wird nicht gedruckt, muß aber aus presserechtlichen Gründen ausgefüllt werden:

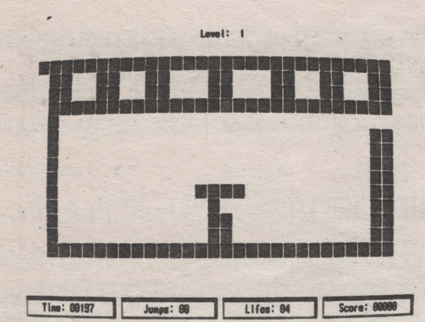
Name: Straße:

PLZ, Ort: Unterschrift:

☐ Die Anzeige soll unter **Chiffre** erscheinen (Scheck/DM 10.– liegen bei).

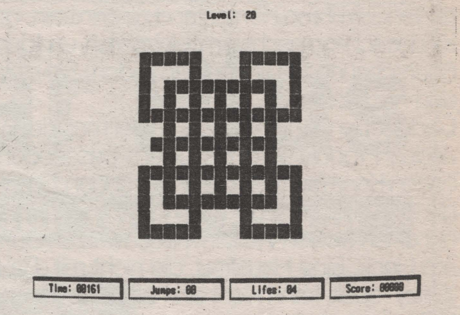
Coupon einsenden an: Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 7133 Maulbronn

Anzeigen

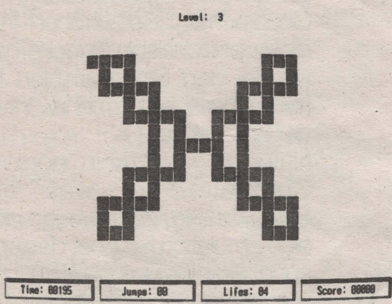


BRICKS

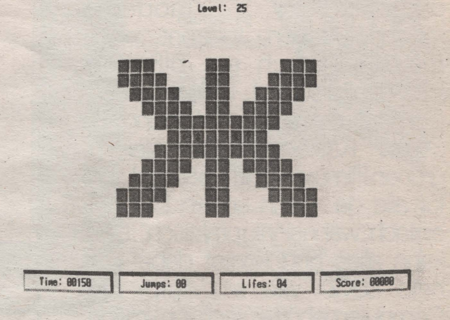
das
Spiel
mit den
verzwickten
Leveln.

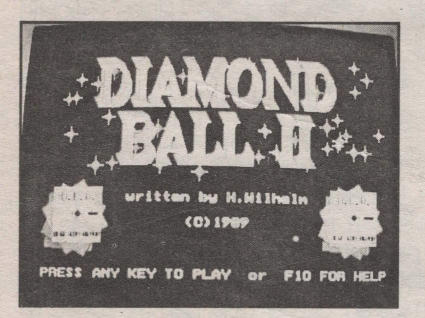


BRICKS verspricht Ihnen langanhaltenden Spielspaß mit ständig neuen Leveln und neuen Tüfteleien!



Best.-Nr. K 460
nur DM 29,90



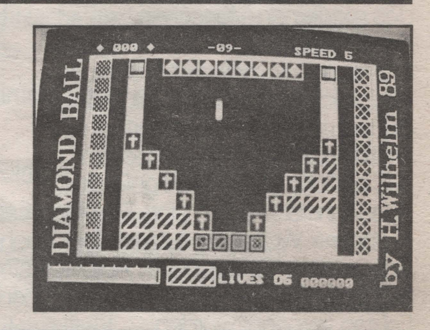


Diamond Ball II

Eine Herausforderung

Bestell-Nr. K 420
DM 29,90

Eine Voll-Demo bekommen Sie für DM 5,–!



ESCAPE FROM MAZE-CASTLE

Leistungsmerkmale: Escape from Maze-castle ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem auch schnelles Kombinieren gefragt ist. Das Spiel lebt von der Grafik, und aus diesem Grund werden die beiden gängigsten Grafikkarten (EGA und CGA) unterstützt. Als Besonderheit wird auch ein Sondermodus der CGA-Karte unterstützt, der eine Auflösung von 640×200 Punkten in 16 Farben erlaubt. Für den Fall, daß es mit dem Sondermodus Probleme gibt, stehen die üblichen Auflösungen der CGA-Karte zur Verfügung. Das Spiel wird mit 30 Level geliefert. Sie können jedoch beliebig viele Level selbst mit jedem Texteditor erstellen.

Das Spiel

Unsere Aufgabe besteht darin, ein Männchen – wir nennen es einfach Erwin – aus einem Schloß zu führen. Aber Achtung! Um aus diesem Schloß zu entkommen, bedarf es viel Geschick. Zum einen sind da die vielen versperrten Türen, zu denen es erst die Schlüssel zu finden gilt, zum anderen lauern viele tödliche Gefahren auf Erwin. Es gibt verborgene Falltüren, Totenköpfe, die man nicht berühren sollte, und unzählige Geheimtüren. Doch das wäre ja noch nicht so schlimm, wenn da nicht das Wasser wäre. Unbarmherzig wird jeder nach einiger Zeit geflutet. Das bringt Erwin ganz schön in Streß. Aber ich kann Sie beruhigen. Jeder Level ist zu schaffen, auch wenn es oft auf den ersten Blick nicht so aussieht. In jedem Raum befindet sich übrigens mindestens eine Uhr. Diese kann mit dem blauen



Schlüssel (bzw. Hammer) aktiviert werden. Dadurch wird das Wasser für 30 Sekunden gestoppt. Betätigen Sie jedoch die Uhr nicht zu früh! Sie verkürzen sonst die Zeit bis zum Ansteigen des Wasserpegels.

Bestell-Nr. K 450 NUR DM 29,90
Eine Demo-Version erhalten Sie für DM 5,–
Bestellungen und Anfragen (mit Postkarte im Heft) bei:



Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm

Alle drei Programme zusammen erhalten Sie unter der Bestell-Nr. K 480 für DM 79,90

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte im Heft!



Verlag Simon DISC-EDV-REPORT, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 4 01 80 60, Telefax 07 31 / 4 01 80 65
Telefon aus: Österreich 00 6 07 31 / 4 01 80 60, Schweiz 00 49 / 731 / 4 01 80 60

Ich hasse Computer

ehrlich: um Ihren Kontostand zu ermitteln, genügt doch schon eine Kinderrechenmaschine mit Holzperlen, und den Biervorrat im Eisschrank überschauen Sie am besten, indem Sie einfach mal die Türe öffnen und nachzählen: 1, 2, 3!

Leider leben wir in einer Zeit, in der man der Werbung ausgeliefert ist. Jedes Produkt wird mit einem passenden Image versehen: Die harten Kerle rauchen die ungesunden Zigaretten, die Softies ziehen die teuren italienischen Klamotten an. Wer sich für sportlich hält, kauft nur einen weißen Wagen mit schwarzen Gummiflossen und Streifen am Heck. Eine Hausfrau, die nicht mit „Rakete" aufwischt und mit „Blitzy" spült, kann nicht einmal mehr wagen, ihre Freundinnen zum Kaffee einzuladen.

Im technischen Bereich scheint die Sache ebenfalls klar zu sein: Wer heute dazugehören möchte, wer dynamisch, modern, aufgeschlossen, tolerant, aber trotzdem noch ein bißchen individualistisch ist, braucht einen Computer – sagt die Werbung.

So ein Kasten mit dem kleinen grünen Flimmerschirm ist angeblich für alle da. Denn so ein Ding ist einfach „wahnsinnig praktisch". Das kann alles und kostet dabei nur halb soviel wie ein Auto. Ein Computer gehört einfach zum Image des modernen Menschen.

Das Genialste an der Erfindung des Computers ist, daß die Medien uns erfolgreich eingeredet haben: Jeder, der sich der Kiste verweigert, ist ein weltfremder Typ von vorgestern!

»Warum gehst du nicht raus, beschäftigst dich ein bißchen im Garten und läßt mich in Ruhe arbeiten?«

Nie hat uns jemand aufgefordert, einen Fahrkartenautomaten, Zigarettenautomaten oder eine Telefonzelle in unserer Wohnung aufzustellen. Auch eine Druckmaschine oder eine zusammenklappbare Autowerkstatt wären Dinge, mit denen fast jeder etwas anfangen könnte. Aber das ist von den Marketing-Leuten verpennt worden.

Seit der Vermarktung des Automobils hat niemand in der Werbebranche mehr daran geglaubt, daß es jemals wieder etwas geben könnte, das nicht nur unnütz und gefährlich, sondern auch noch immens teuer ist und das man trotzdem jedem halbwegs vernünftigen Mann zwischen sechs und sechzig mühelos andrehen kann. Jetzt ist es endlich gefunden: das teure Ding für jedermann!

Nachdem Sie nun schon einmal festgestellt haben, daß das Leben bisher auch ohne Computer ganz gut funktionierte, fragen Sie sich:

● Wann habe ich Zeit für den Kasten?

Schließlich arbeiten Sie ja von neun bis um halb fünf. Wenn Sie nach Hause kommen, will erst mal Ihre Frau von ihnen wissen, wie der Tag gewesen ist, und dann möchte Ihre kleine Tochter aus dem Buch über die Schweine vorgelesen bekommen.

Außerdem ist es höchste Zeit, daß Sie endlich mal wieder Ihren Hund kämmen. Und kaum ist das Abendbrot fertig, lockt Thomas Gottschalk mit der neuesten Ausgabe von „Wetten, daß . . .?" zu einem gemütlichen Nickerchen vor der Glotze.

Also, wo ist denn da Zeit, um am Computer zu arbeiten?

Von Arbeiten kann sowieso keine Rede sein. Die Untersuchungen zeigen: Mit der programmierbaren Schreibmaschine wird mehr gespielt als gearbeitet. Das ist schon wieder so ein genialer Streich der PR-Strategen. Aufs Knöpfchen gedrückt wurde schon immer gerne: Ob es die Flipperautomaten in der Kneipe um die Ecke oder die Druckknöpfe an den Jeans der ersten Freundin auf dem Rücksitz des VW-Käfers waren. Mit dem Computer sind die Spielchen erwachsen geworden. Plötzlich ist die Jagd auf Ufos kein Kinderkram mehr, sondern wir bereiten uns vor „auf die beruflichen Aufgaben des nächsten Jahrzehnts".

Gemessen an den meistverkauften Programmen im Bereich der Home-Computer wollen demnach die meisten Menschen in Zukunft Weltraumpiloten werden.

Hauptsache: Mitreden

Es gibt immer wieder Situationen, da ist es diplomatischer, sich nicht gleich als erklärter Computer-Feind zu erkennen zu geben. Für diese Momente empfiehlt es sich, ein kleines Repertoire an Fachbegriffen und Wendungen bereit zu haben, mit denen man die Gegner in Verwirrung stürzen kann.

Werfen Sie möglichst lässig in das Gespräch ein: „Seit ich über Merge die Proportionalschrift blocke, habe ich bei den Stringvariablen fast keine Überlagerung mehr während der Emulation."

Natürlich weiß kein normaler Computer-Fan, was eine Stringvariable, geschweige denn eine Emulation ist. Aber das spielt auch gar keine Rolle. Aus Ehrfurcht vor solcher Sachkenntnis wird Sie sicher keiner um eine Erklärung bitten, und Sie haben mächtig Eindruck gemacht.

Computersucht

Mit diesem Kapitel sollen diejenigen angesprochen werden, die unter den kleinen elektronischen Unheilstiftern am meisten zu leiden haben: Die Frauen. Denn es ist hart, miterleben zu müssen, wie der Freund oder Eheman sich plötzlich abwendet, weil er sich in ein kleines piepsendes Plastikkistchen verliebt hat.

Es fängt meistens ganz harmlos an. So harmlos, daß Sie zunächst gar nicht merken, was da in Ihrem Partner vor sich geht.

Gestern ging er noch brav zum Brötchenholen und bewährte sich als einigermaßen phantasievoller Liebhaber, heute wirkt er wie verwandelt: Im Bett sagt er eines Morgens im entscheidenden Augenblick nicht mehr: „Manchmal habe ich dich fast genauso lieb wie meine Mutti", sondern: „Enter – Input – Now!"

Nehmen Sie ein solches Vorzeichen ernst. Es ist ein Alarmsignal.

Wir sprachen über dieses Problem mit Prof. Quit, dem amerikanischen Spezialisten für Computerleiden.

Wer kann sich an dieser Krankheit infizieren?

Prof. Quit: „Die Statistik hat uns gezeigt, daß fast nur männliche Personen im Alter zwischen etwa zwölf und 60 Jahren zu der gefährdeten Gruppe gehören."

Wo kann man sich anstecken?

Prof. Quit: „Als besondere Krankheitsherde gelten die einschlägigen Etablissements in den Bahnhofsgegenden. Da auch Neugierige an solchen Plätzen sofort häufig wechselnden Verkehr mit bereits kranken Personen haben, ist die Ausbreitung der Seuche nur schwer unter Kontrolle zu bekommen."

Wie wird die Infektion übertragen?

Prof. Quit: „Die Übertragung der Computeritis wird vor allem durch die Hemmungslosigkeit gefördert, mit der sich die gefährdeten Personen begegnen. Der geradezu intime Umgang mit den

Ich hasse Computer

Instrumenten, an denen sie ihre Lust befriedigen, führt zwangsläufig zu einer Infektion."

Könnten Sie noch mehr ins Detail gehen?

Prof. Quit: „Warum nicht? Lassen Sie es uns doch ruhig hier mal offen ansprechen. Zu den Praktiken in den bereits angesprochenen Etablissements gehört doch immer die besonders intensive Manipulation mit dem (räusper . . . räusper) Joystick*. Es gehört sicher nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, wie auf diese Weise die Krankheit von Mann zu Mann überspringt."

Welche Reaktionen zeigen die Betroffenen?

Prof. Quit: „Sie müssen sich den Infekt als eine Schwäche im natürlichen Abwehrsystem der Vernunft vorstellen. Menschen, die sich jahrelang völlig normal verhalten, können plötzlich nur noch mit Hilfe von ausgetüftelter Elektronik zu ihrem Höhepunkt gelangen."

Entsetzlich! Gibt es gar keine Hilfe für die Opfer?

Prof. Quit: „Seit Jahren arbeitet die Wissenschaft an einer Möglichkeit, diese unheimliche Schwäche im Immunsystem zu beheben. Aber, um die Wahrheit zu sagen, wir haben noch keinen hundertprozentig erfolgreichen Weg gefunden."

Kann man gar nichts tun?

leichter. Da wird die Krankheit als harmlos, ja geradezu selbstverständlich dargestellt. Hinzu kommt, daß einige einschlägige Magazine völlig ungeniert die Seuche verherrlichen.
Wir haben inzwischen immerhin einen Test entwickelt, mit dem sich das Krankheitsbild schon im Frühstadium erkennen läßt. Es ist ein Test, den jeder verantwortungsbewußte Mensch an sich oder seinem Partner ausprobieren sollte."

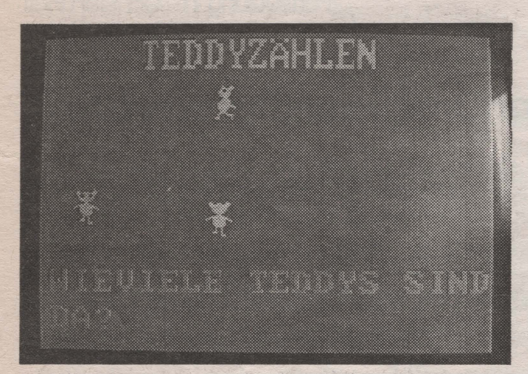
(Fortsetzung im nächsten Heft)

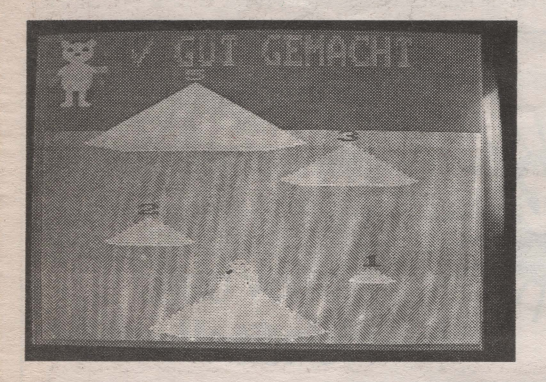
* Joystick = amerik. Freudenstengel – siehe Kapitel „Computer von A–Z"

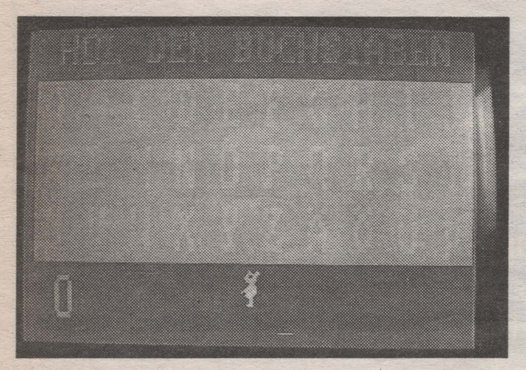


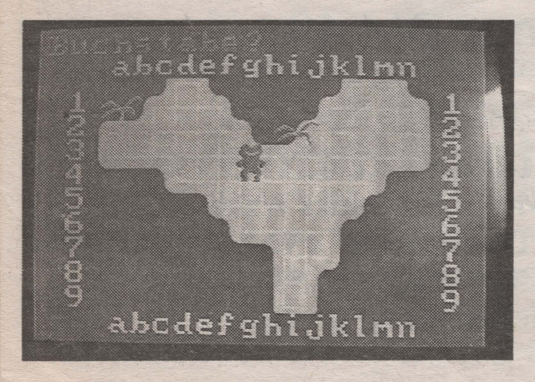
Spielbericht











Zweimal „SPIELEND LERNEN“

Bei den beiden Programmen **„SPIELEND LERNEN 2“** bis 6 Jahre und **„SPIELEND LERNEN 2“** 6 bis 8 Jahre handelt es sich um eine gut durchdachte Möglichkeit, Kinder mit Hilfe des Computers zum freiwilligen Lernen zu bewegen.
Vorab sei noch gesagt, daß die Grafik der Programme alles andere als umwerfend ist. Sie erfüllt ihren Zweck, ist aber sehr schlicht und einfallslos ausgefallen.
Nun aber zum Inhalt der Spiele.

SPIELEND LERNEN 2 für Kinder bis 6 Jahre

Formenfang: Auf dem Bildschirm erscheint jeweils ein Formenpaar. Das Kind muß nun entscheiden, ob die beiden Figuren zusammenpassen oder nicht. Die Schwierigkeitsgrade reichen hier von sehr einfachen Formen bis zu Groß- und Kleinbuchstaben.

Maulwurfsjagd: Fünf durchnumerierte Hügel erscheinen am Bildschirm. Hinter einem der Hügel ist ein Maulwurf versteckt. Durch Druck auf eine Zahl von 1 bis 5 rät das Kind, hinter welchem Hügel sich der Maulwurf befindet. Wird richtig geraten, erscheint der Maulwurf. Ist der Hügel falsch, wird angezeigt, ob die Nummer des Hügels größer oder kleiner als die gedrückte Zahl ist.

Teddyzählen: Auf dem Bildschirm bewegen sich ein bis neun Teddys, um sich schließlich in einer Reihe aufzustellen. Während die Teddys herumtanzen oder in einer Reihe stehen, soll gezählt werden, wie viele Teddys sich auf dem Bildschirm befinden.

Schreibspaß: Hier kann nach Lust und Laune getippt werden. Im Handbuch wird vorgeschlagen, das Kind seinen Namen und andere bekannte Dinge schreiben zu lassen.

Farbenzug: Ein farbiger Zug fährt hier auf einem einfachen Gleis entlang, vorbei an verschiedenfarbigen Bahnhöfen. Die Aufgabe ist, durch Drücken der Space-Taste den Zug an einem Bahnhof anzuhalten, der dieselbe Farbe wie der Zug hat. Ist es geschafft, wechselt der Zug seine Farbe und muß den nächsten Bahnhof anfahren.

Buchstabenquiz: Auf dem Bildschirm wird das Alphabet dargestellt. Darunter findet sich ein Buchstabe oder ein Wort. Das Kind soll nun den richtigen Buchstaben aus dem Alphabet heraussuchen und zu einer gekennzeichneten Stelle bringen.

Rechtschreiben: Dem Kind wird eine von zehn einfachen Zeichnungen gezeigt. Nun soll der richtige Name eingegeben werden. Bei Falscheingaben hilft der Computer.

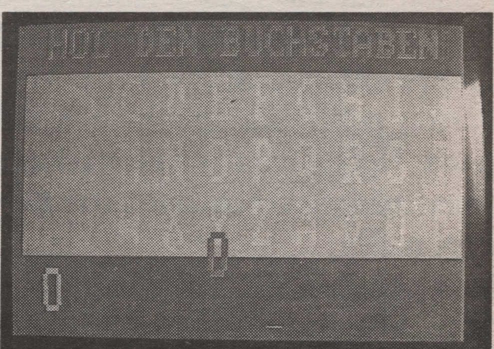
Spielbericht

Teddyausflug: Der Teddyausflug stellt ein kleines Labyrinth dar. Hier soll ein Teddy durch das Labyrinth zu seinem Picknickplatz geführt werden.



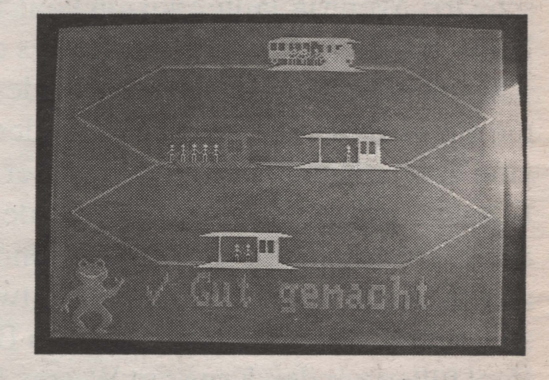
SPIELEND LERNEN 2
für Kinder von 6 bis 8

Zahlenzug: Der farbige Zug muß an einem Bahnhof mit derselben Farbe angehalten werden, damit Leute einsteigen können. Nun erscheint eine Additionsaufgabe, bei der das Kind zusammenrechnet, wie viele Leute sich jetzt im Zug befinden. Ist die Aufgabe gelöst, steigen wiederum Personen aus und mit Hilfe einer Subtraktionsaufgabe muß ausgerechnet werden, wie viele Personen sich jetzt noch im Zug befinden. Ist auch dies gelöst, fährt der Zug weiter zu seinem nächsten Bahnhof.



Einkaufen: Ein Frosch zeigt eine Warenliste. Das Kind hat die Auswahl zwischen verschiedenen Geschäften und muß den Frosch in das richtige führen.

Labyrinth: Das Kind muß einen Frosch durch ein Labyrinth führen. Dabei begegnet es sogenannten Roboter-Wachen, die einen erst durchlassen, wenn man eine gestellte Aufgabe gelöst hat.



Schatzsuche: Es gilt, einen vergrabenen Schatz zu finden. Der Bildschirm ist in Koordinatenfelder aufgeteilt. Der Frosch kann durch Eingabe von Koordinaten über das Spielfeld bewegt werden. Nach jeder Bewegung wird mitgeteilt, wie nah man sich am Schatz befindet. Neben diesen Programmen finden sich noch vier weitere Spiel- und Lernprogramme auf der Diskette.

Lösung Maniac Mansion 1. Teil

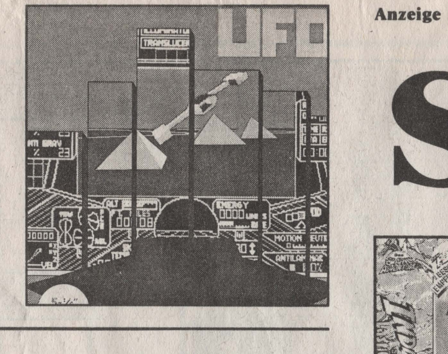
Unter der Fußmatte vor dem Haus findet man den Schlüssel für die Eingangstüre. Zwei Personen betreten das Haus, eine geht weiter nach links und postiert sich vor dem Briefkasten. Sobald der Briefträger läutet, nimmt man von dort das Paket weg (erst später).
Während dem Spiel werden einige Schlüssel benötigt. Den ersten besorgen wir uns, indem eine Person auf die rechte Koboldfigur neben der Treppe im Erdgeschoß drückt. Rechts neben der Treppe öffnet sich die Türe. Mit der anderen Person gehen wir in den nun offenen Kellerraum. Neben dem Sicherungskasten finden wir einen silbernen Schlüssel, der für die Tür zum Pool paßt.
Nun begeben wir uns vorsichtig in die Küche. Vorsichtig deshalb, weil dort evtl. Edna herumschwirrt. Wenn ja, laufen wir ein Weilchen durchs Haus, bis sie nicht mehr da ist. Aus dem Kühlschrank in der Küche brauchen wir den Käse und die Pepsi-Dose. In der Küche finden wir auch eine Taschenlampe. Wenn wir weiter durch den Eßraum gehen, gelangen wir in den Vorratsraum. Dort nehmen wir die Säfte und den Krug an uns. Auch versuchen wir den Entwickler mitzunehmen. Dieser fällt uns auf den Boden. Am Pool füllen wir den Krug mit Wasser. Nun gehen wir weiter in den Malraum. Dort nehmen wir den Farbentferner und die Wachsfrüchte.
Nun gehen wir nach oben. Der Tentakel geben wir die Wachsfrüchte und dann ein wenig Fruchtsaft. Nun können wir an ihr vorbeigehen.
Begeben wir uns in den Wohnraum von der Tentakel. Dort gehen wir ganz nach rechts und nehmen den Schlüssel an uns. Bei der Stereoanlage nehmen wir eine Schallplatte an uns.
Nun gehen wir mit der Figur, die keine Sachen bei sich trägt, nach oben zu Edna. Zuvor verstekken wir die andere Figur beim Funkgerät. Bei Edna angekommen, werden wir geschnappt und eingesperrt. Während dieser Zeit gehen wir mit der versteckten Figur in Ednas Schlafzimmer und nehmen den Schlüssel, der auf dem Nachttisch liegt. Danach gehen wir wieder zum Funkgerät.
Mit der Figur am Briefkasten gehen wir zur Haustüre und klingeln. Dadurch locken wir Ed nach unten. Sofort wieder zum Briefkasten gehen. Jetzt heißt es schnell handeln. Mit der Figur beim Funkgerät gehen wir in das Zimmer von Ed, nehmen den Hamster und die Schlüsselkarte vom Tisch, öffnen das Sparschwein und entnehmen ihm die drei Geldstücke.
Jetzt gehen wir in den Raum mit den Büchern. Hinter der letzten unteren Schrankverkleidung finden wir eine Kassette. Bei der nächsten greifbaren Stereoanlage nehmen wir die Schallplatte auf die Kassette auf. Danach gehen wir ins Wohnzimmer, wo wir die Kassette laufen lassen. Dadurch fällt die Lampe runter und wir finden daneben einen weiteren Schlüssel.
Zum Krafttraining geht es nun in den Raum mit dem Kraft-O-Mat. Wenn wir ihn benutzt haben, entfernen wir vor dem Haus den Busch und das Gitter links neben der Eingangstreppe. Mit derselben Figur können wir später auch die verschlossene Garage öffnen. Wir schlüpfen in den neu geschaffenen Eingang und öffnen, nachdem wir die andere Figur am Pool plaziert haben, den Haupthahn. Das Wasser im Pool geht nun zurück und wir können die Leiter hinabsteigen. Unten angekommen, finden wir wieder einen Schlüssel und zusätzlich noch ein Radio. Haben wir den Pool verlassen, können wir den Haupthahn wieder schließen.
Nun geht es daran, die Leitungen im Leitungsraum zu reparieren. Zuerst nehmen wir aus dem Radio die Batterien heraus und verwenden sie für die Taschenlampe. Mit einer Person gehen wir mit Hilfe des bekannten Tricks in den Keller. Mit der anderen holen wir aus dem Kofferraum des Wagens in der Garage das Werkzeug und gehen dann in den Raum mit den defekten Leitungen. Jetzt nehmen wir im Keller die Sicherung aus dem Sicherungskasten. Mit Hilfe der Taschenlampe (einschalten) und dem Werkzeug reparieren wir nun die defekten Kabel. Danach machen wir die Sicherung wieder rein.
Jetzt gehen wir in den Raum mit der Pflanze. Ihr geben wir erst das Wasser und dann die Pepsi-

Lösung Maniac Mansion 1. Teil

Dose. Jetzt können wir an ihr hochklettern und landen im Teleskopraum. Wir werfen eine Münze in den Münzschlitz und drücken auf den rechten Knopf. Das gleiche machen wir sofort noch einmal.
Zur gleichen Zeit muß man mit einer anderen Figur im Tresorraum bei eingeschaltetem Licht und geöffnetem – aber halt!
Leider endet hier der erste Teil der Komplettlösung. Der zweite und letzte Teil folgt in der nächsten Ausgabe. In der Zwischenzeit wünschen wir viel Spaß beim weiteren Rätseln.

KARTE

NEU!
UFO



Bestell-Nr. K1273
Nur DM 119,–

Abenteuer-Spiele

Titel	Bestell-Nr.	Preis
The Bard's Tale I	K1256	34,95 DM
The Bard's Tale II	K1028	79,95 DM
Hero's Quest	K1122	134,95 DM
Hillsfar	K1125	89,-- DM
Indiana Jones	K1127	89,-- DM
Kings Quest Triple Pack (1-3)	K1142	84,95 DM
Kings Quest IV	K1144	119,95 DM
Leisure Suit Larry I	K1148	64,95 DM
Leisure Suit Larry II	K1149	89,95 DM
Leisure Suit Larry III	K1150	134,95 DM
Leagacy of Ancients	K1151	34,95 DM
Manhunter I	K1157	64,90 DM
Manhunter II	K1158	99,95 DM
Maniac Mansion	K1159	79,95 DM
Murder in Venice	K1171	84,95 DM
Police Quest I	K1189	64,95 DM
Police Quest II	K1190	84,95 DM
Prophecy	K1193	84,95 DM
Space Quest I	K1231	64,95 DM
Space Quest II	K1232	74,95 DM
Space Quest III	K1233	109,95 DM
Times of Lore	K1268	89,00 DM
Ultima Trilogy (1-3)	K1274	79,95 DM
Weird Dreams	K1287	89,-- DM
Zak McKracken	K1296	89,-- DM

Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:

Titel	Bestell-Nr.	Preis
Asterix Operation Hinkelstein	K1019	84,95 DM
Beverly Hills Cop	K1034	84,95 DM
Block Out	K1038	89,-- DM
Budokan	K1045	89,-- DM
EAST VS WEST	K1081	89,-- DM
Falcon F-16 EGA	K1091	119,95 DM
Football Manager II - Paket	K1102	59,95 DM
Hawaiian Odyssey Scenery Adv.	K1121	54,95 DM
Life & Death	K1152	89,-- DM
Star Treck V	K1238	99,-- DM
Test Drive II – The Duel	K1254	84,95 DM
The Cycles	K1257	84,95 DM

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Postkarte in der Heftmitte.

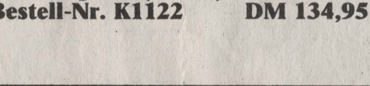
Spiele-Hits

Indiana Jones dt.
Bestell-Nr. K1127 DM 89,–

Hero's Quest (Sierra)
Bestell-Nr. K1122 DM 134,95



Flight Simulator 4.0
Bestell-Nr. K1100 DM 149,–





Leisure Suit Larry III
Bestell-Nr. K1150 DM 134,95



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Weitere Infos und Bestellungen (mit Postkarte im Heft)

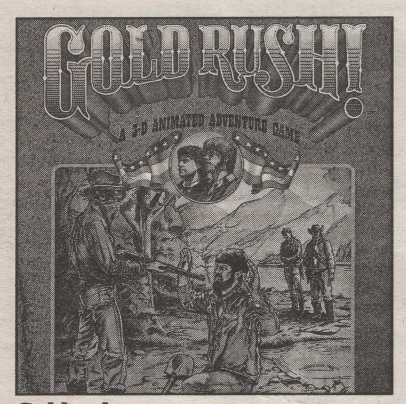
D.E.R. Softwareversand A. Hirtz
D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24
Telefon 07 31 / 48 18 06
Telefax 07 31 / 4 01 80-65

Spiele-Software

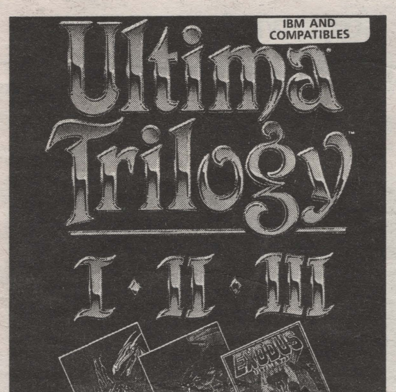
PC-Spiele – PC-Spiele – PC-Spiele



KULT
Bestell-Nr. K1239 Nur DM 74,95



Goldrush
Bestell-Nr. K1306 Nur DM 64,95



Ultima Trilogy 1-3
Bestell-Nr. K1274 Nur DM 79,95



The Bard's Tale I
Bestell-Nr. K1256 Nur DM 34,95

Indiana Jones dt.	K 1127	DM 89,–
UFO	K 1273	DM 119,–
Hero's Quest (Sierra)	K 1122	DM 134,95
Flight Simulator 4.0	K 1100	DM 149,–
Goldrush (Sierra)	K 1306	DM 64,95
Skyfox II	K 1228	DM 34,95
Arcticfox	K 1016	DM 34,95
KULT	K 1239	DM 74,95
POPULOUS	K 1307	DM 89,–
SIM CITY	K 1226	DM 79,95
Indianapolis 500	K 1310	DM 89,–
Eye of Hourus	K 1086	DM 99,95
XENON II	K 1293	DM 84,95
Dragon's Lair	K 1311	DM 149,–
HARD DRIVIN	K 1312	DM 89,95
Their Finest Hour	K 1265	DM 99,–
Code Name ICEMAN (Sierra)	K 1313	DM 134,95
A-10 TANK KILLER	K 1314	DM 119,95
DRAKKHEN	K 1076	DM 99,–
Conquest of Camelot (Sierra)	K 1315	DM 134,95
TRACON – Fluglotsensimulator	K 1316	DM 109,95

NEU! DEMO-SERVICE

Sie können von uns zu jedem Spiel eine Slide-Show mit original Grafiken und Kurzbeschreibung erhalten.
Jede Slide-Show erhalten Sie bei uns für DM 10,–. Einfach Titel des gewünschten Spieles und Ihre Grafikkarte angeben.

AdLib Sound Diskette

Eine Diskette voll mit Sounds, Musikstücken und Rhythmen für die AdLib-Soundkarte.
Jetzt bei uns für DM 20,– erhältlich. Bestell-Nr.: AdLib01

Ständig halten wir für Sie neue Spiele-Titel bereit.
Fordern Sie unsere aktuelle Katalogdiskette an.
Hotline (0731) 481 806

Lieferbedingungen:
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung.
Zahlungsbedingungen: Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (+ 2 DM Nachnahmegebühr)
Bestellungen unter DM 100,– + DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten.

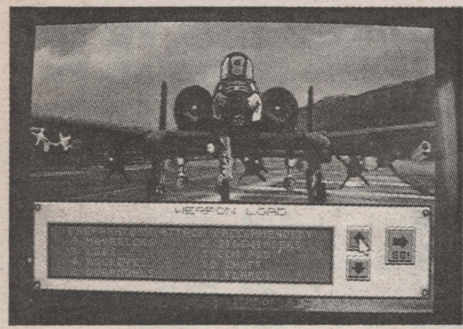


Für Bestellungen und Infos verwenden Sie die Postkarte in der Heftmitte

D.E.R Softwareversand A. Hirtz
Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 48 18 06
Telefax (07 31) 4 01 80-65



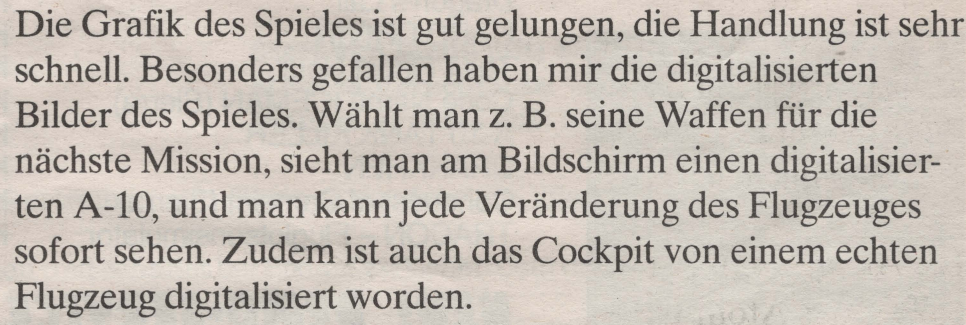
Spielbericht



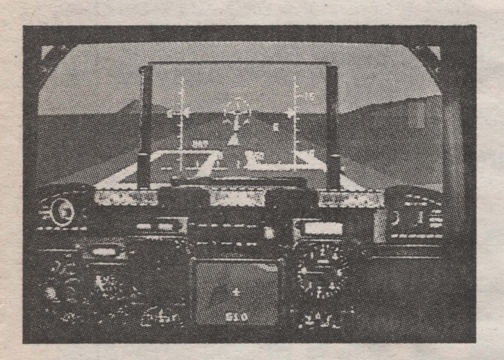
A-10 TANK KILLER

Der A-10 TANK KILLER wird hauptsächlich für den Luft-Boden-Kampf eingesetzt. Die Hauptaufgabe in dieser sehr interessanten Simulation besteht darin, feindliche Invasoren und deren Bodenfahrzeuge zu vernichten. Natürlich ist das Flugzeug auch gut für den Luftkampf ausgerüstet, so daß man sich auch gegen feindliche Flugzeuge wehren kann.

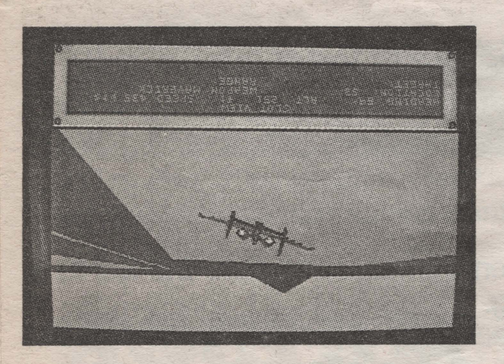




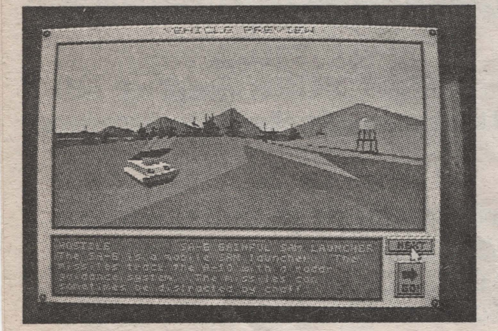
Die Grafik des Spieles ist gut gelungen, die Handlung ist sehr schnell. Besonders gefallen haben mir die digitalisierten Bilder des Spieles. Wählt man z. B. seine Waffen für die nächste Mission, sieht man am Bildschirm einen digitalisierten A-10, und man kann jede Veränderung des Flugzeuges sofort sehen. Zudem ist auch das Cockpit von einem echten Flugzeug digitalisiert worden.

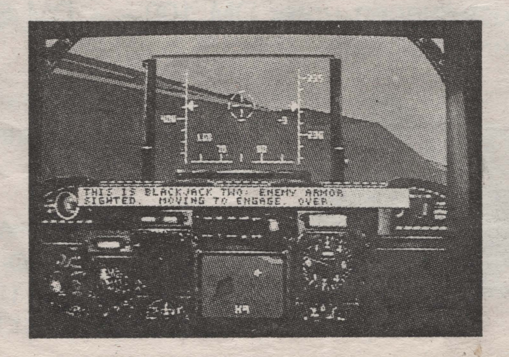


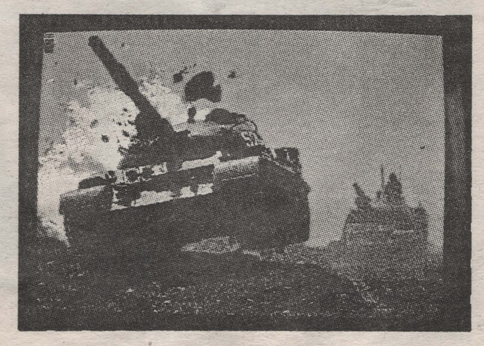
Das Flugzeug ist im Spiel sehr leicht zu handhaben, man kann sich also nach relativ kurzer Zeit voll auf die Geschehnisse konzentrieren. Gut finde ich noch, daß man ständig per Funk mit neuesten Informationen versorgt wird. Ist zum Beispiel ein Kamerad in Gefahr, meldet er sich über Funk, und man kann ihm zu Hilfe eilen.



Übersicht: Grafik: VGA, MCGA, EGA, CGA
Steuerung: Mouse, Joystick, Tastatur
Sound: AdLib, Roland MT-32
Handbuch: Englisch
Kein Kopierschutz
Preis: ca. DM 120,–



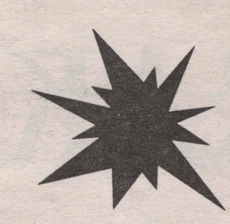


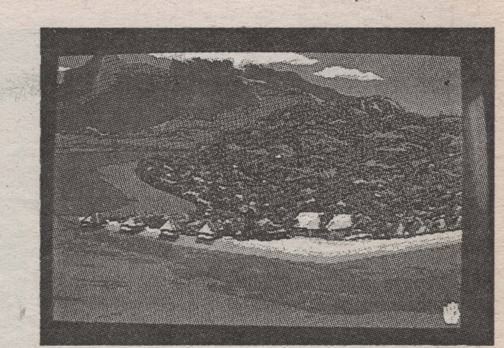


Spielbericht

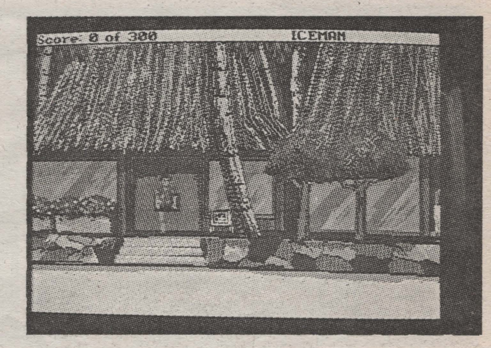
CODE NAME

ICEMAN





Bei diesem neuen Sierra-Adventure haben die Autoren ganze Arbeit geleistet. Sind es doch dieselben, welche uns auch schon die bekannte Police-Quest-Serie beschert haben.



Sie sind der Agent Johnny Westland und verbringen gerade einen Erholungsurlaub auf Tahiti. Doch schon bald spitzt sich die Lage zu und Sie erfahren, daß schwerbewaffnete Terroristen einen Botschafter in ihrer Gewalt haben. Ihre Aufgabe ist es, einen weltweiten Konflikt zu verhindern und den Gefangenen zu befreien.

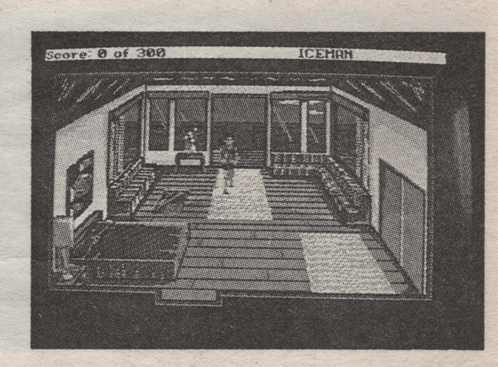


Die Aktion läuft unter dem Decknamen „ICEMAN". Mit Hilfe eines Atom-U-Bootes gelangen Sie schließlich an den Einsatzort, wo Sie unter Wasser das Terroristennest suchen.

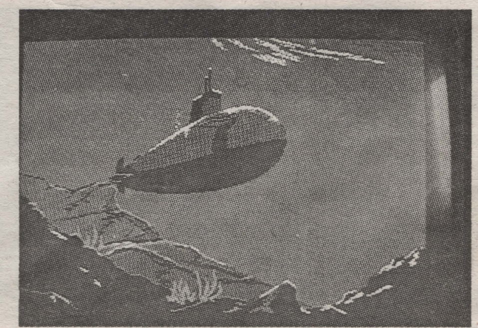
Die Grafiken und die Animation der Spielfiguren ist in gewohnter Sierra-Qualität ausgefallen. Nach einigen Stunden Spielzeit bin ich auch der Meinung, daß diese Adventure zu den schwer zu lösenden gehört.

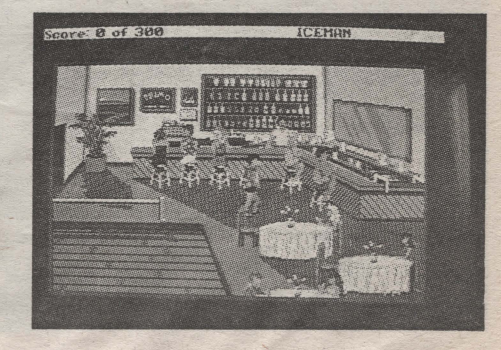


Übersicht:
Grafik: Hercules, CGA, EGA, MCGA, VGA (16 Farben)
Steuerung: Mouse, Joystick, Tastatur
Sound: AdLib, Roland MT-32, Game Blaster, IBM Music Cards
Handbuch: Englisch
Kein Kopierschutz – Preis: ca. DM 140,–

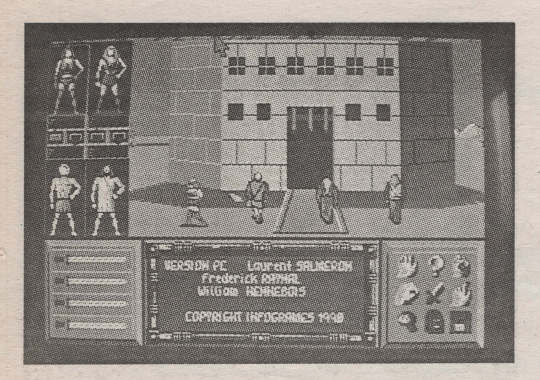






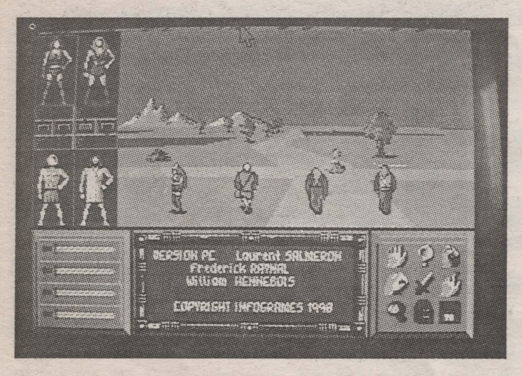


Spielbericht

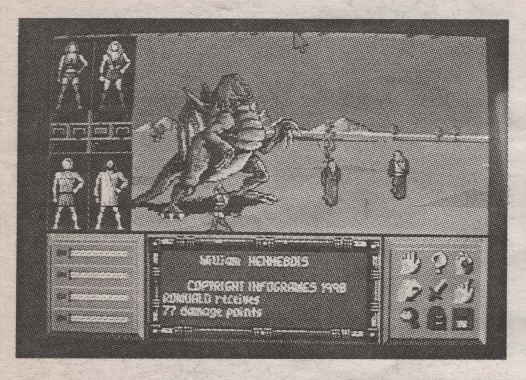


DRAKKHEN

Die Drachen sind zurückgekehrt. Nach einer alten Legende sind die wahren Herrscher der Welt die Drachen. Vor Urzeiten wurden Sie aber zum Sterben verdammt, da sie sich als Götter aufgespielt und die Menschen erschaffen haben. Erst wenn der letzte Drache stirbt, sollen sie neu auferstehen und die Herrschaft der Welt wieder übernehmen. Und dieser Tag ist heute gekommen. Ein Paladin hat den letzten der Drakkhen getötet. Die Weissagung erfüllt sich. Eine Insel wird zum Stützpunkt der Drachen. Von dort aus wollen sie die Welt erobern.



An dieser Stelle tritt der Spieler ins Geschehen. Als „Freiwilliger" wird er mit einer Gruppe von Abenteurern auf die Insel gebracht. Dort muß er das Geheimnis der Drachen lüften und ihre Invasion aufhalten.



Gut gefällt mir bei diesem Spiel die Art der Fortbewegung. Zum einen gibt es den Aktionsmodus. Dieser tritt in Kraft, wenn Sie auf Lebewesen oder ein Gebäude stoßen. Im Reisemodus sind die Spielfiguren nicht zu sehen, vielmehr „fliegen" sie praktisch über die Insel, was einen schnellen Ortswechsel garantiert.



Dieses Spiel ist nach alter Adventure-Manier gemacht. Viele Monster und Gefahren lauern auf der Insel, und man muß sich mehr als einmal gegen Drachen oder sonstige Ungetüme verteidigen.

Als Bonus muß noch gesagt sein, daß das Spiel sowie das Handbuch in Deutsch sind.
Wer es liebt, fremde Welten zu erforschen, dem ist dieses Spiel zu empfehlen.

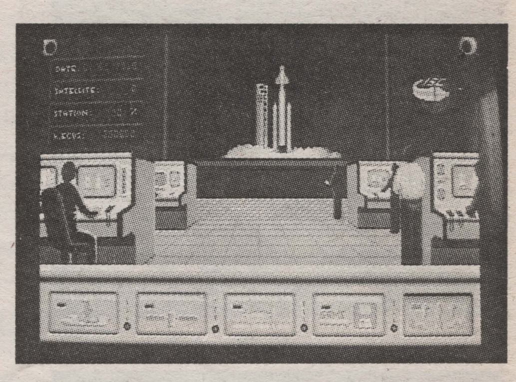


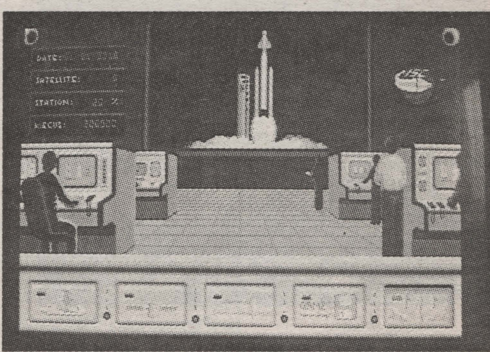
Übersicht

Grafik: Herkules, CGA, EGA
Steuerung: Mouse, Joystick, Tastatur
Sound: Keiner
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz durch Codeabfrage
Preis: ca. DM 100,–

Spielbericht

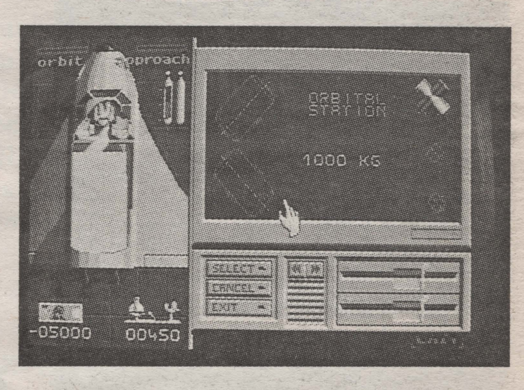
EUROPEAN SPEACE SIMULATOR



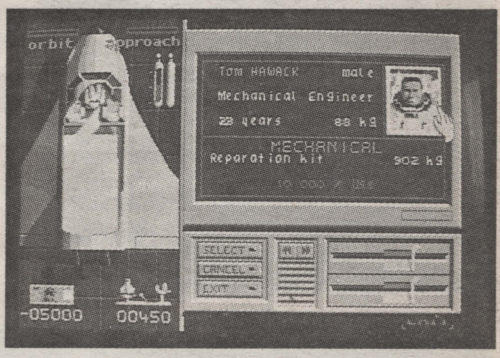


In diesem Spiel übernehmen Sie das Kommando über ein reales Raumschiff. Die Simulation ist sehr gut gemacht. Ihnen werden verschiedene Aufgaben, die im Weltraum zu erledigen sind, gestellt.

Von der Zusammenstellung der nötigen Ausrüstung über den Start bis hin zur reibungslosen Erfüllung der Aufgabe liegt alles in Ihren Händen.



Bestechend ist die VGA-Grafik in diesem Spiel. Sie hat mir sehr gut gefallen. Lesenswert ist auch das deutsche Handbuch zu diesem Spiel. Es enthält nicht nur eine gewöhnliche Spielanleitung, sondern vermittelt auch das nötige Wissen über die Raumfahrt, damit man sich in die Simulation richtig hineinversetzen kann.



Einziges Manko ist der sehr hohe Preis. Immerhin muß man um die DM 140,– hinblättern, um in den Spielgenuß zu kommen.

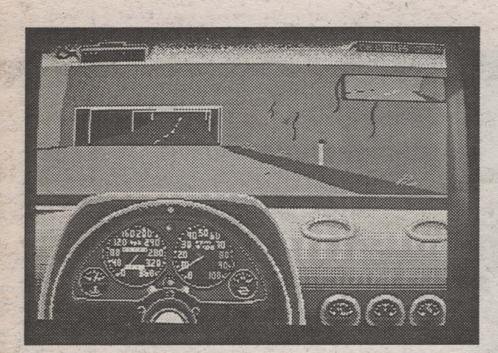


Übersicht

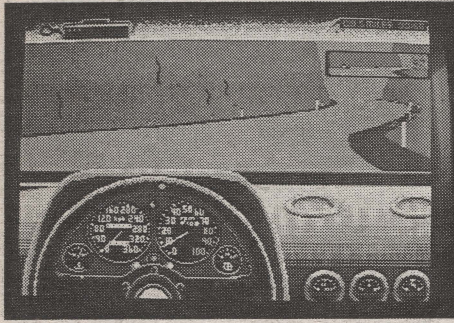
Grafik: Herkules, CGA, VGA
Steuerung: Maus, Tastatur
Sound: INTERSOUND MDO
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz durch Codeabfrage
Preis: DM 140,–



Spielbericht

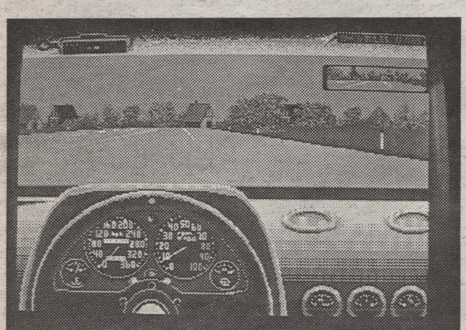


EUROPEAN CHALLENGE

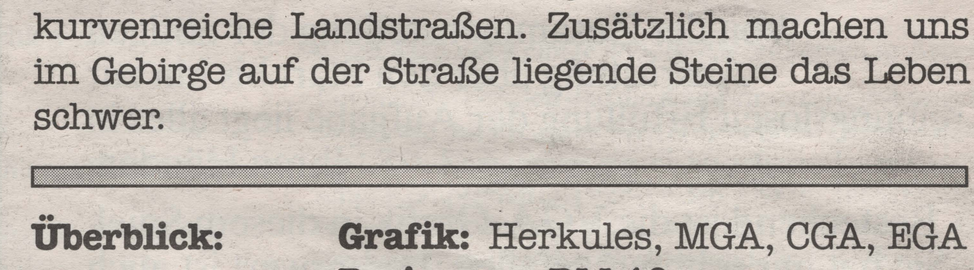


EUROPEAN CHALLENGE ist eine neue Scenery-Disk zu dem bekannten Spiel Test-Drive bzw. Test-Drive – The Duel. Die rasante Fahrt geht mit dieser Scenery-Disk durch Deutschland, Frankreich, Holland, Spanien, Schweiz und Italien, also quer durch Europa.

Die Strecke ist nicht unbedingt die schwerste, hat es aber dennoch in sich. Enthalten sind z. B. Autobahnen, Pässe, Tunnels, Berg- und Talfahrten und kurvenreiche Landstraßen. Zusätzlich machen uns im Gebirge auf der Straße liegende Steine das Leben schwer.

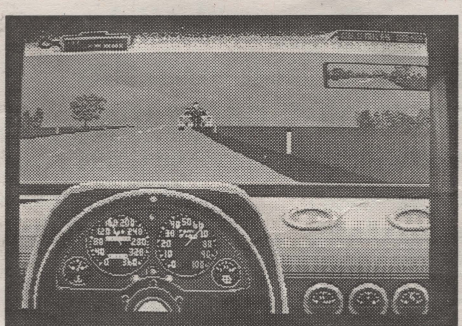


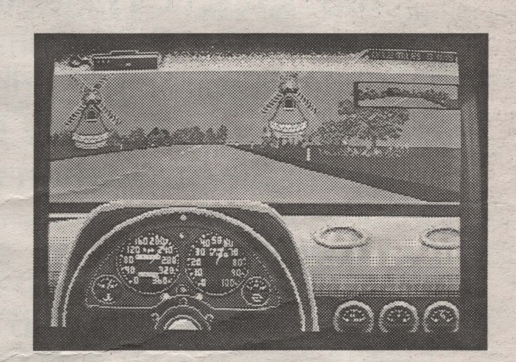




Überblick: **Grafik:** Herkules, MGA, CGA, EGA
Preis: ca. DM 40,–



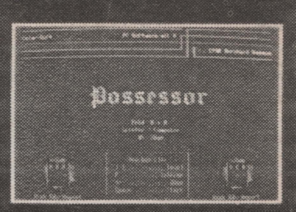




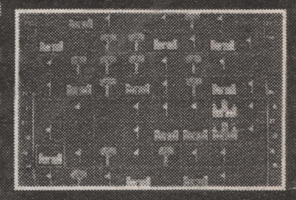


Ausgabe 3/90 April/Mai Preis: DM 19,80 SFr 19,80 ÖS 159,- Unverbindliche Preisempfehlung

Software-Power für Ihren PC







In dieser Ausgabe erwartet Sie!

POSSESSOR - Ein Strategie- und Taktikspiel zu zweit oder gegen den Computer

MOVING PUZZLE - Entwirren Sie die verschiedenen Bilder

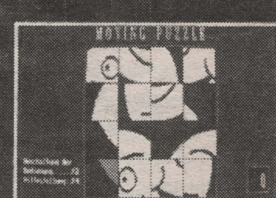
POKER-AUTOMAT - Riskieren Sie Einsatz und Gewinn

VGA-GAME ROBOTS - Entfliehen Sie der Übermacht

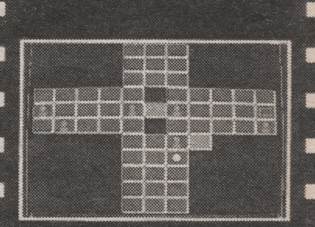
JETZT NEU!

ab sofort im Zeitschriften- und Bahnhofsbuchhandel oder direkt beim Verlag mit beiliegender Bestellkarte (Heftmitte)





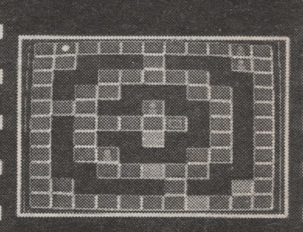
soft time

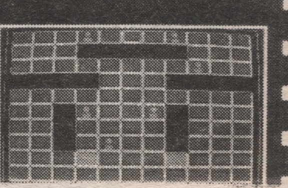


Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5 1/4 Disk.

Inclusiv:
CGA Emulationen für Herkuleskarten





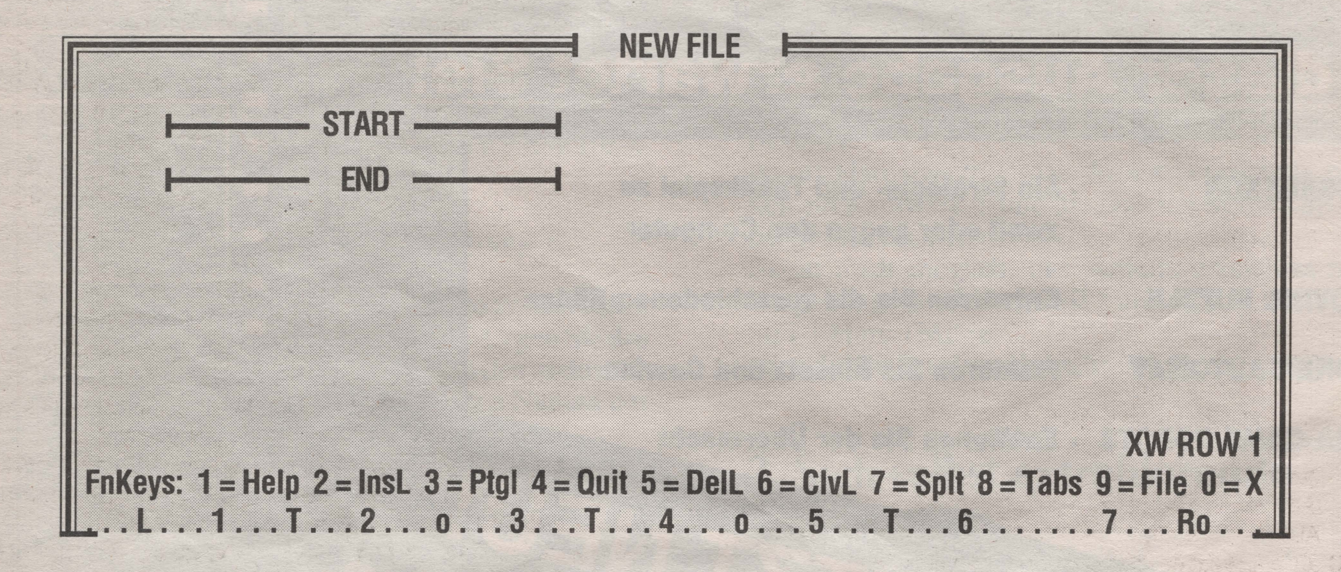




PD- und Shareware-Anleitung

PC-TYPE ist ein wirklich leistungsstarkes Textverarbeitungsprogramm, das nur für einige DM erhältlich ist. Sollte Ihnen das Programm gefallen, so erhalten Sie für rund $ 59 die neueste Version von PC-TYPE und selbstverständlich ein Handbuch (in Englisch versteht sich).
Sie laden das Programm, indem Sie PC TYPE eingeben und die ENTER-Taste betätigen. Kurze Zeit später meldet sich das Programm mit einigen Informationen und dem Programmnamen, der nicht zu übersehen ist. Nach ca. 30 Sekunden erscheint die Meldung PRESS ANY KEY . . . und sobald Sie an dieser Stelle eine Taste betätigt haben, erscheint schon der Editor (die eigentliche Textverarbeitung).

Das sieht dann ungefähr so aus:



Eigentlich ist das nicht so ganz richtig, denn sobald Sie PC-TYPE geladen haben, erscheint in der zweiten Zeile (unter NEW FILE) folgendes:

copyright 1985 by BottonWare PC-TYPE copyright 1985 by WyndhamWare

Sobald Sie aber in der ersten Zeile die F5-Taste betätigen, verschwindet die Meldung und Sie erhalten das START. Wie Sie erkennen, wo die erste (oder auch andere) Zeile ist, ist ganz einfach, denn in der unteren linken Ecke sehen Sie ROW zahl. Steht die Zahl bei ROW auf 1, so sind Sie in der ersten Zeile des nichtvorhandenen Textes. Sollte sich dort eine andere Zahl als die 1 befinden, so heißt das selbstverständlich, daß Sie nicht in der ersten Zeile sind, sondern in der X-Zeile.
Vor ROW sehen Sie noch zwei andere Buchstaben, nämlich X und W. Es können noch mehr Buchstaben erscheinen, aber dazu kommen wir noch. Die Zeile, in der Sie sich befinden, wird Command-Zeile genannt. Da PC-TYPE eine umfangreiche Textverarbeitung ist, halte ich es für sinnvoll, die verschiedenen Funktionen und Befehle in verschiedene Gruppen aufzuteilen.

EDITOR

Hier möchte ich Ihnen die Funktionen vorstellen, die man zum „groben" Bearbeiten eines Textes benötigt.
Sollten Sie einmal eine Zeile vollständig löschen wollen, da diese nicht mehr aktuell ist, so brauchen Sie den Cursor nur in die Zeile zu setzen, die gelöscht werden soll, und die F5-Taste zu betätigen. Es gibt aber auch noch drei andere Möglichkeiten, Texte zu löschen:
1. Sie benutzen die RÜCKTASTE, um die Buchstaben einzeln zu löschen.
2. Sie benutzen die DELETE-Taste, um die Buchstaben auch einzeln zu löschen. Dabei wird der Buchstabe gelöscht, auf dem der Cursor „steht".
3. Sie benutzen die F6-Taste, um alle Buchstaben, die in der Zeile rechts vom Cursor sind, zu löschen. Dazu ein Beispiel:
Der Text:
Bei einer maximalen Druckerleistung von 256 Zeichen pro Sekunde werden EDV-Listen, Manuskripte, Protokolle, Pläne und Geschäftsgrafiken zukünftig schneller ausgedruckt. So sparen Sie Zeit und Geld!

{F5} Würden Sie den Cursor in der zweiten Zeile plazieren und die F5-Taste drücken, so hätten Sie damit die zweite Zeile gelöscht.

{F6} Falls Sie aber in der zweiten Zeile den Cursor vor das Wort WERDEN stellen und die F6-Taste drücken, so würden Sie das Wort WERDEN und alles, was sonst noch an der rechten Seite war, löschen. Es bleibt also nur noch das Wort SEKUNDE stehen.

{F2} Sollten Sie den Text erweitern wollen, z. B. zwischen die Zeile 2 und 3 noch eine Zeile zwischenzusetzen, so plazieren Sie den Cursor in der Zeile 2 und drücken die F2-Taste. Jetzt ist zwischen den Zeilen 1 und 3 eine Zeile freigeworden.
Man kann eine leere Zeile auch anders entstehen lassen. Dazu plaziert man den Cursor in Zeile 3 und drückt die Tastenkombination ALT und A, d. h. die ALT-Taste festhalten und die A-Taste drücken und dann beide loslassen. Das Ergebnis ist gleich der Funktion F2, aber bequemer, da Sie den Cursor in die Zeile setzen, die leer werden soll.

{F7} Die F7-Taste verbirgt eine besondere Funktion. Setzen Sie den Cursor in Zeile 1 zwischen das Wort VON und die Zahl 256 und drücken F8. Die Zeile wird von dieser Funktion an der Stelle, wo sich der Cursor befindet, in zwei Teile geteilt. Dabei wird der Teil an der rechten Seite in die nächste Zeile gesetzt und der Text auf der linken Seite bleibt so, wie er war.

{Ins} Wenn der Text wie bei jedem Editor bearbeitet werden soll, d. h. Buchstaben verschieben, zwischensetzen usw., muß die INS- oder INSERT-Taste betätigt werden. Sobald die INS-Taste betätigt worden ist, erscheint ein I in der Command-Zeile. Die Command-Zeile ist eine der untersten Zeilen, in der das ROW und das XW sich befinden.

{ALT W} Wenn Sie nicht wollen, daß die Wörter automatisch in die nächste Zeile gesetzt werden, wenn die aktuelle Zeile keinen freien Platz mehr hat, so benutzen Sie bitte die Tastenkombination ALT und W.
Beim Laden von PC-TYPE ist diese Funktion immer aktiv.

PD- und Shareware-Anleitung

Diese Funktion wird durch das W in der Command-Zeile gekennzeichnet (word-wrap).

TEXTBLÖCKE

PC-TYPE stellt Ihnen einige sehr nützliche Funktionen zur Bearbeitung von Textteilen (Blöcken).

Bevor Sie aber eine der Funktionen nützen können, müssen Sie den Teil des Textes aussuchen, der bearbeitet werden soll.

ALT-L CTRL-L Sie können z. B. mit der Tastenkombination ALT und L die Zeile markieren, in der sich der Cursor befindet, oder mit der Tastenkombination CTRL und L einen beliebig großen Text markieren. Dazu müssen Sie den Cursor an den Anfang des Blockes setzen und die Tastenkombination benutzen und dann den Cursor zum Ende des Blockes bewegen und die Tasten CTRL und L noch einmal drücken. Der ausgewählte Text erscheint schwarz auf hellem Untergrund (inverse Darstellung).

ALT-U Sollten Sie aus Versehen den falschen Text gewählt haben, so können Sie mit den Tasten ALT und U die Markierfunktion wieder rückgängig machen.

Nun kann der Block, vorausgesetzt, daß Sie die Funktion ALT U nicht benutzt haben, mit den von PC-TYPE zur Verfügung gestellten Funktionen bearbeitet werden.

ALT-C ALT-D CTRL-C Sie können einen Block vervielfältigen, indem Sie die Tasten ALT und C benutzen. Der markierte Text wird dabei unter den „Originaltext" gesetzt und der „Originaltext" kann jetzt mit der Löschfunktion für Blöcke (ALT und D) gelöscht werden, falls er überflüssig ist.

Angenommen, Sie schreiben einen Brief, worin sich einige Abschnitte ständig wiederholen müssen. Sie brauchen diese dann nicht immer neu einzugeben, sondern benutzen in solchen Fällen die Tastenkombination CTRL und C. Der Block wird dabei an die Stelle kopiert, wo sich der Cursor befindet, d. h. man markiert den Text mit z. B. CTRL und L und benutzt danach die Kopierfunktion CTRL und C und sobald diese Tasten gedrückt worden sind, bewegt man den Cursor in die Zeile, wo der Text anfangen soll, der kopiert wird. Sobald sich der Cursor in der richtigen Zeile befindet, müssen Sie von der Tastenkombination CTRL und C nochmals Gebrauch machen. Nun haben Sie den Text vervielfältigt. Das war die Kopierfunktion.

ALT-M CTRL-M Wenn man aber einen Brief geschrieben hat und beim Überprüfen merkt, daß ein Teil des Textes nicht an die Stelle gehört, an der er sich zur Zeit befindet, so empfehle ich von der Move-Funktion Gebrauch zu machen.

Diese Funktion bedienen Sie genauso wie die oben beschriebene Kopierfunktion, jedoch mit dem Unterschied, daß Sie ALT und M und CTRL und M anstelle von ALT/CTRL und C benutzen. Der Unterschied zu der Kopierfunktion besteht darin, daß der Block bei ALT und M eine Zeile tiefer gesetzt wird und der „Originaltext" wird gelöscht und bei CTRL und M können Sie wie bei der Kopierfunktion den Text an eine von Ihnen bestimmte Stelle „kopieren". Dabei wird der „Originaltext" auch gelöscht!

ALT-J CTRL-J Mit der Tastenkombination ALT und J werden die mit ALT-L markierten Zeilen auf die volle Bildschirmbreite verteilt. Ist der Text in der markierten Zeile klein, so werden größere Leerzeichen zwischen die einzelnen Wörter gesetzt. Die Tastenkombination ALT und J kann nur Text behandeln, die mit ALT-L markiert worden sind. Versuchen Sie ALT-J bei Texten, die mit CTRL-L markiert worden sind, aus, so erhalten Sie die Meldung: Reformatting only permitted wehn marked block was defined with ALT L

Weiter geht es bei dieser Meldung z. B. mit der ENTER- oder LEERTASTE. Mit CTRL-J haben Sie die Möglichkeit, anstatt einer Zeile einen ganzen Absatz zu behandeln. Sie brauchen nur den Cursor an eine beliebige Stelle im gewünschten Absatz zu setzen und die ALT- und J-Tasten zu betätigen.

ALT-R CTRL-R Auch die Funktionen ALT-R und CTRL-R sind den oben genannten Funktionen sehr ähnlich.

ALT-1 ALT-2 Die Tastenkombination ALT-R dient dazu, eine mit ALT-L gekennzeichnete Zeile zum linken Rand zu verschieben. Diesmal werden aber bei kleineren Sätzen keine größeren Leerzeichen dazwischen gesetzt!

Wozu man CTRL-R benötigt, wissen Sie höchstwahrscheinlich schon. Sobald Sie die Tastenkombination CTRL-R benutzen, wird ein Absatz bis an den linken Rand verschoben.

Mit den beiden Tastenkombinationen ALT und 1 oder ALT und 2 setzen Sie die Zahl der Leerzeichen hinter einem Punkt (.) oder einem Ausrufezeichen (!) oder einem Fragezeichen (?) fest.

Bei ALT-1 wird jeweils ein Leerzeichen und bei ALT-2 werden selbstverständlich zwei Leerzeichen stehen gelassen.

ALT-S ALT-T An dieser Stelle möchte ich Ihnen zwei interessante und seltene Funktionen vorführen. Mit Hilfe der beiden Funktionen können Sie die mit ALT-L oder CTRL-L markierten Texte auf Kleinschreibung oder Großschrift umwandeln.

Mit ALT-S werden alle Wörter in einem markierten Text KLEIN geschrieben. Mit ALT-T werden alle Wörter in einem markierten Text GROSS geschrieben.

ALT-V CTRL-V Mit der Funktion ALT-V können Sie die Funktion ALT-J bzw. ALT-R rückgängig machen. Sie brauchen die Zeile, die wieder „normal" werden soll, nur mit ALT-L zu markieren und dann die Tasten ALT und V zu drücken. Mit der Tastenkombination CTRL-V können Sie die Texte, die mit den Funktionen CTRL-R oder CTRL-J (die befassen sich mit einem Absatz) behandelt worden sind, wieder in den alten Zustand zurückversetzen. An einigen Texten werden Sie aber merken, daß leider kleine Unterschiede gegenüber den vorherigen Texten zu bemerken sind. Besonders einzelne Wörter werden nicht an die linke Seite gesetzt, sondern in die Mitte.

COMMAND-ZEILE

Vielleicht erinnern Sie sich noch an die Command-Zeile. Es ist die Zeile, in der sich die Buchstaben XW und ROW zahl befinden. Diese Zeile soll nicht nur anzeigen, in welcher Zeile Sie sich gerade befinden, sondern sie bietet Ihnen viel mehr als Sie glauben. Durch das Drücken der ESC-Taste gelangen Sie in die Command-Zeile und beim erneuten Betätigen der ESC-Taste kehren Sie zum Editor zurück.

COMMAND-ZEILE DOS

Die Command-Zeile gibt Ihnen z. B. die Möglichkeit, alle MS-DOS-Befehle zu benutzen, ohne PC-TYPE zu verlassen. BEISPIEL: Angenommen, Sie können sich nicht mehr erinnern, wie die Datei genau heißt, die Sie bearbeiten möchten. In diesem Fall drücken Sie die ESC-Taste, um in die Command-Zeile zu kommen, und geben folgendes ein:

dos dir/p

Sobald Sie die F10-Taste betätigt haben (diese „ersetzt" hier ENTER), wird der MS-DOS-Befehl ausgeführt. Sie erhalten jetzt alle Dateien, die sich im aktuellen Laufwerk befinden, auf dem Bildschirm seitenweise gelistet.

Sollten Sie die Diskette mit der richtigen Datei z. B. im Laufwerk A und die PC-TYPE-Diskette im Laufwerk B haben, so geben Sie folgendes ein:

dos dir/p a:

Sie können sich z. B. eine Datei auch ansehen, ohne sie zu laden. Dazu müssen Sie den „Befehl" ändern:

dos type read.me



PD- und Shareware-Anleitung

So können Sie alle Befehle, die Ihnen das Betriebssystem zur Verfügung stellt, benutzen. Wichtig ist nur, daß Sie vor jeden MS-DOS-Befehl das Wörtchen DOS stellen und wenn nötig einen Pfad.
Sie können auch schnell eine Diskette formatieren, um den geschriebenen Text zu speichern, falls die alte Diskette keinen Platz mehr hat. Angenommen, Sie verfügen über zwei Laufwerke und im Laufwerk A ist die MS-DOS-Diskette und im Laufwerk B die PC-TYPE-Diskette:

dos a:format a:

Nach einiger Ladezeit fordert Sie das System auf, eine nicht formatierte Diskette in das Laufwerk A zu legen und die ENTER-Taste zu betätigen.
Was tut man aber, wenn man während des Schreibens dringend eine Adresse braucht, die man in einer Adressenverwaltung bewahrt?
Nun, wenn das Adressenverwaltungsprogramm z. B. den Namen ADDRESS trägt, dann muß folgendes in die Command-Zeile eingegeben werden:

dos address

Sie können so selbstverständlich jedes Programm laden, vorausgesetzt, Ihr PC besitzt einen ausreichend großen Speicher. Bei einem PC mit 256 KB RAM darf mit Schwierigkeiten gerechnet werden.

COMMAND-ZEILE DATEI

Um eine Datei (ASCII-Datei) zu laden, müssen Sie den Befehl GET in der Command-Zeile benutzen. Eine Datei namens TEXT1.TXT wird so geladen:

get text1.txt

Jetzt können Sie die Datei TEXT1.TXT auf dem Bildschirm sehen und bearbeiten. Es gibt da aber noch eine Datei auf der Diskette, die den Namen TAB.TXT trägt. In dieser Datei befindet sich eine Tabelle, die Sie im aktuellen Text (TEXT1.TXT) benötigen würden.
Hier ein Ausschnitt des Textes der Datei TEXT1.TXT:

> Endlich haben Sie die Leistung eines ausgewachsenen PC's.
> Mit dem „kleinen" Laptop T1000 immer dabei!
> Ein Vergleich eines Noname PC's mit dem TOSHIBA T1000.
> Es ist deutlich zu sehen, daß der T1000 in einigen Gebieten mehr leistet als der Noname XT.

Der Vergleich befindt sich als Tabelle in der Datei TAB.TXT und wird jetzt benötigt. Um die Tabelle in der Datei TAB.TXT in den Text der Datei TEXT1.TXT einzubinden, müssen Sie zuerst den Cursor an die Stelle setzen, wo die Tabelle anfangen soll. In unserem Fall ist es die Zeile 4. Sobald sich der Cursor an der richtigen Stelle befindet, muß die ESC-Taste einmal gedrückt werden, um in die Command-Zeile zu kommen. Dann geben Sie folgendes ein:

get tab.txt

Der Text (in unserem Fall eine ASCII-Tabelle) aus der Datei TAB.TXT wird in der Zeile hinter dem Cursor anfangen.
In den meisten Fällen gibt es vor und hinter der Tabelle einen Text. Dieser Text soll aber nicht im aktuellen Text aufgenommen werden! Wenn die Tabelle in der Datei TAB.TXT z. B. in der Zeile 4 ihren Anfang hat und in der Zeile 15 endet, so müssen Sie den Befehl in der Command-Zeile ändern:

get tab.txt 4 15

Es ist von Bedeutung, daß zwischen den Zahlen ein Leerzeichen bleibt!
Folgende Möglichkeiten von GET gibt es noch:

get tab.txt 1 14

Es wird die Tabelle und der Text vor der Tabelle in die aktuelle Datei eingebunden.

get tab.txt 14 25

Es wird die Tabelle und der Text hinter der Tabelle bis zu der Zeile 25 in die aktuelle Datei eingebunden.
Sie können jede Zahl verwenden.
Möchten Sie in der aktuellen Datei zu einer bestimmten Zeile gelangen, so brauchen Sie nur in der Command-Zeile die Nummer für diese Zeile zu nennen. Geben Sie also 15 an, so befindet sich der Cursor kurz danach in der Zeile 15. Geben Sie aber –15 ein, so finden Sie den Cursor zwar auch in der Zeile 15, aber es handelt sich nicht um die Zeile 15 von vorhin, denn sobald ein – vor die Zahl gestellt wird, zählt der Computer die Zeilen vom Ende der Datei an bis zum Anfang!
Wenn Sie die aktuelle Datei auf einen Drucker ausgeben möchten, so brauchen Sie nur PRINT in die Command-Zeile einzugeben, und schon wird die Datei auf einen betriebsbereiten Drucker ausgegeben. Sie können aber auch eine Datei ausdrucken, die Sie nicht bearbeiten. In diesem Fall ist folgendes in die Command-Zeile einzugeben:

print text2.txt

Die Datei TEXT2.TXT wird gedruckt, ohne daß der aktuelle Text gespeichert werden muß!
PC-TYPE gibt Ihnen auch die Möglichkeit, eine andere Datei zu bearbeiten, ohne die aktuelle zu verlassen.
Angenommen, Sie bearbeiten zur Zeit die Datei TEXT1 und es ist Ihnen eingefallen, daß Sie eine Änderung in der Datei TEXT2 vornehmen müssen. Damit Sie es aber nicht wieder vergessen, haben Sie sich vorgenommen, in der Datei TEXT2 den Fehler jetzt zu ändern. Folgendes ist in einem Fall wie diesem in die Command-Zeile einzugeben:

pctype text2.txt

Nach kurzer Ladezeit sehen Sie wieder das „Schild" mit den Programmnamen und den Informationen des Autors (Jim Button). Sobald die Meldung press any key . . . aufgetaucht ist, brauchen Sie nur eine Taste zu drücken und Sie sehen den Text aus der Datei TEXT2 auf Ihrem Bildschirm.
Haben Sie den Fehler in der Datei TEXT2 berichtigt, so drücken Sie bitte einmal die F9-Taste (die Bedeutung der Tastenkombinationen von F9 finden Sie unter DATEI SICHERN).
Kurz darauf wird wieder von Ihnen verlangt, eine Taste zu drücken und sobald eine Taste gedrückt worden ist, sehen Sie TEXT1 (also der Text, den Sie ursprünglich bearbeitet haben) auf Ihrem Bildschirm.
Ich finde, es ist ein sehr brauchbarer und recht seltener Befehl.

COMMAND-ZEILE STRING

Unter STRING soll man bei PC-TYPE nicht nur eine Folge von Buchstaben oder Zeichen verstehen, sondern auch ein einziges Zeichen kann damit gemeint sein.
Aber nun zu den Befehlen.
Geben Sie in der Command-Zeile /i ein, so wird vom Anfang bis zum Ende nach dem Buchstaben i gesucht (auch wenn sich dieser in einem Wort befindet). Geben Sie aber –/i ein, so sucht der Computer vom Ende bis zum Anfang nach dem Buchstaben i.
Sollten Sie anstelle von i das Wort UND eingeben (/und), so wird nach dem Wort und gesucht.
Handelt es sich bei einem gefundenen UND nicht um das richtige, dann können Sie durch das Drücken der ENTER- oder F10-Taste den Befehl wiederholen, so daß der Computer nach dem nächsten UND sucht.
Jetzt wissen Sie zwar, wie man nach einem Buchstaben oder einem Wort sucht, aber wenn Sie einen Satz wie WILLY IST DÜNN geschrieben haben, und es stellt sich heraus, daß Willy dick ist, und der Name Willy wurde oft verwendet, dann ist in diesem Fall die Methode von vorhin recht unbequem. In diesem Fall geben Sie am besten folgendes in der Command-Zeile ein:

/willy ist/
oder
–/willy ist/

Der Unterschied liegt am zweiten /.

Möglichkeit 1	Möglichkeit 2
/ string	/ string /

Bei der zweiten Schreibweise (/string/) können Sie zwei Wörter benutzen, da Ihnen in diesem Fall PC-TYPE erlaubt, ein Leerzeichen einzusetzen. Auch hier können Sie einen Bindestrich davor setzen, damit der Computer anfängt, am Ende des Textes nach dem String zu suchen.

Fortsetzung folgt

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

PD300	+ Pianom. 5 +	Pianoman spielt +++ Barock +++ von Nancy Moran!
PD301	PMCaT V.4.2	Komfortables Superdisketten- & Filekatalogprogramm!
PD302	WP 5.0 Art	Eine Diskette voll mit Art-Files für Word Perfect!
PD303	Getart 3.0	Liest und zeigt Printmaster-Grafiken a.d. Bildschirm!
PD304	Pal Vers.2.0	Ergänzung zu Sidekick o. als eigenständiges Programm!
PD305	Windows Util.	Viele verschiedene Utilities für MS-Window!
PD306	Drucker Util.1 +	Viele Druckerutilities: Spool, Mprint, Docmas u.v.m.!
PD307	Text Util.1	Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!
PD308	DOS Util.1	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!
PD309	DOS Util.2	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!
PD310	Progr.Util's	Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!
PD311	Archiv Util 1	Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!
PD312	Bloodhound	Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!
PD313	Dog V.2.05b	Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!
PD314	RBBS 17.1c	Nr. 1 ++++ Mächtiges Mailboxprogramm in der ++++
PD315	RBBS 17.1c	Nr. 2 ++++ neuesten Version mit allen Möglich- ++++
PD316	RBBS 17.1c	Nr. 3 ++++ keiten! Mit einer sehr umfang- ++++
PD317	RBBS 17.1c	Nr. 4 ++++ reichen Dokumentation! ++++
PD318	RBBS 17.1c	Nr. 5 ++++ RBBS-Utilitydiskette!!! ++++
PD319	+ ARC V.6.0 +	Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!
PD320	+ PK 361 +	+ Super Arc- und Entarcprogramm! +
PD321	+ PAK V.1.6 +	Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!
PD322	PKZIP V.0.92	Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!
PD323	QFiler V.3.1G	Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!
PD324	Still River Shell	V.2.58, DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!
PD325	Point&Shot V.2.0	DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR+DOS 4.0!
PD326	DX v.2.09	Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!
PD327	HDM III	V.2.10, bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!
PD328	Checkup V.3.0	Antivirusprogramm, sehr beliebt in Uni's, Rechenzentren!
PD329	Praxis I	Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!
PD330	Hydroflow	Vers.1.2 Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!
PD331	Hydronet	Version 3.0 Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!
PD332	Compushow	V.7.Oa; liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!
PD333	PC-Write Macr.	Version 1.0; 100 Macrobefehle für PC-Write 3.0 !!
PD334	Polymaps 2.0	Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!
PD335	Painters Apprentice:	Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!
PD336	PC-Draft-CAD	Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!
PD337	Type Studio	Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer
PD338	PFS:FP Art 1	++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! >>++
PD339	PFS:FP Art 2	++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD340	PFS:FP Fonts1	++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First->>> ++
PD341	PFS:FP Fonts2	++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD342	PC-Write Font	Font Selector und Page Maker Import Filter!
PD343	PC-Scheduler	Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!
PD345	Label CMT	Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!
PD346	Util Galore	Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...
PD347	Abstract&Loran Loc.	Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!
PD348	Front End	DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.
PD349	+ Elfring Soft-Font's	& Utilities für den Laserdrucker! +
PD350	+ Soft-Font's	für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +
PD351	++ Stone	Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!
PD352	++ Publisher's	Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++
PD353	STLTR 1	++ Digitalisierte ornate capital Letters f- VP! ++
PD354	STLTR 2	++ Digitalisierte ornate capital Letters f. VP! ++
PD355	StClip	+ 24 clip-art icons & 26 dekorat. medaillons f. VP! +
PD356	Word Perfect 1	+ Diskette voll mit Utilities für Word Perfect! +

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566 D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4 01 80 60, Telefax 0731-4 01 80 65. Telefon aus: Österreich 060-731-4 01 80 60 · Schweiz 0049-731-4 01 80 60

Für Bestellungen verwenden Sie die inliegende Bestell-Postkarte.

Spielbericht

Risk

Risiko auf dem PC. Sicherlich ist vielen von Ihnen dieses bekannte Brettspiel ein Begriff. Dieses Spiel ist ein Strategiespiel, bei dem es darum geht, einen bestimmten Auftrag zu erfüllen bzw. die ganze Welt zu erobern. Bis zu sechs Spieler können sich am Spiel beteiligen. Natürlich übernimmt der Computer je nach Wunsch die Rolle der Gegenspieler.
Zu Beginn erhält jeder Spieler zufällig ausgewählte Länder auf den verschiedenen Kontinenten. Jetzt heißt es die eigenen Armeen aufzustocken und den Gegner genau daran zu hindern.
Das Spiel ist sehr gut auf den Computer umgesetzt worden. Mit Sicherheit wird jeder, der das Brettspiel mag, mit der Computerversion sehr zufrieden sein.

Toobin

Allein gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler wird diese Wasserschlacht bestritten. Sie müssen mit einem aufgeblasenen Reifenschlauch einen Fluß hinab fahren. Sie fahren mit Ihrem Gegenspieler um die Wette, es empfiehlt sich aber, wenn Gefahr von außen droht, mit ihm zusammenzuarbeiten. Gefahr deshalb, weil einem z. B. Jäger oder Punks das Leben schwer machen. Die Strecke hat es in sich. Rasante Geschwindigkeit und gemeine Hindernisse sind an der Tagesordnung.
Ein gelungenes Spiel, welches langen Spielspaß verspricht.

Rings of Medusa

Neu für den PC gibt es jetzt dieses Strategiespiel. Ziel dieses Spiels ist es, Medusa zu vernichten. Dazu müssen die fünf Ringe der Medusa gefunden werden.
Man verwaltet seine Welt und stellt eine Armee auf, um der Aufgabe gewachsen zu sein.
Rings of Medusa ist ein sehr kurzweiliges Spiel und macht immer wieder Spaß.
Die Grafik kann sich sehen lassen und ist sehr detailreich gestaltet.

Ski or Die

Dieses Spiel ist eine sehr gute Schneesportsimulation. Insgesamt stehen fünf Disziplinen

Spielbericht

zur Auswahl. Man kann aber auch an einem Gesamtwettbewerb teilnehmen.

Halfpipe-Snowboarding

Hier gilt es, gewagte Kunststücke auf einem Snowboard vorzuführen. Das Ganze ist recht halsbrecherisch. Die höchsten Punkte gibt es für die gewagtesten Kunststücke. Innerhalb von zwei Minuten muß man einen Kessel hinabfahren, Showeinlagen vorführen und das Ganze noch heil überstehen.

Snowball Blast

Wer hätte das gedacht: Schneeballwerfen als Sportdisziplin. Man steht hinter einer Festung und muß sich gegen jede Menge Schneeballwerfer verteidigen. Es gilt die Kontrahenten abzuräumen, bevor man selber zu einem Schneeball geworden ist.

Downhill Blitz

Wiederum eine halsbrecherische Disziplin. Hier muß die Abfahrt von der Spitze eines Berges heil überstanden werden. Zu bewältigen sind Steilhänge, Hoppelpisten und Zick-Zack-Kurven. Gerät man in eine Sackgasse, hilft nur ein Ausweichmanöver oder ein gewagter Sprung.

Acro Arials

Kunstspringen will gelernt sein. Man fährt eine lange Schanze entlang, um nach dem Absprung waghalsige Flugfiguren vorzuführen.

Inner Trash

Mit einem großen Autoreifen fährt man gegen einen Mitspieler oder den Computer dem Ziel entgegen. Als gemeine Einlage kann man, vorausgesetzt, man schafft es unterwegs, mit einem Messer den gegnerischen Reifen anzuschlitzen. Wer als erster im Ziel ist, gewinnt.

Alles in allem ist Ski or Die ein gelungenes Sportspiel mit gut durchdachten Disziplinen.

Computerbörsen und -messen

Datum	Veranstaltung
8. – 21. 4. 1990	**Computer- & Bürotage** Mönchengladbach, Kaiser-Friedrich-Halle
19. – 21. 4. 1990	**BaCom '90** Büro, Computer, Kommunikation Kongreßzentrum Baden-Baden.
22. 4. 1990	**2. Bremer Computer- und Video-Börse** Bürgerzentrum Neue Vahr, Berliner Freiheit 10, 2800 Bremen
25. – 29. 4. 1990	**Hobby-Tronic- & Computer-Schau** Ausstellung für Computer, Software und Zubehör, Dortmund, Westfalenhalle
4. – 6. 5. 1990	**Computer- & Bürotage** Kaiserslautern, Barbarossahalle
10. – 12. 5. 1990	**Fachausstellung Büro und Kommunikation** Karlsruhe, Schwarzwaldhalle u. a.
29. 5. – 1. 6. 1990	**CAT** Computerunterstützte Technologien Stuttgart, Killesberg, Messegelände
29. 6. – 1. 7. 1990	**Ham Radio** Internationale Amateurfunkausstellung mit Bodenseetreffen Friedrichshafen, Messegelände
7. – 9. 9. 1990	**Computer- & Bürotage** Wuppertal, Stadthalle
19. – 22. 9. 1990	**Telematica** 5. Int. Messe für Telekommunikation mit Fachkongreß Stuttgart, Killesberg, Messegelände
20. – 22. 9. 1990	**Computer- & Bürotage** Ludwigsburg, Forum am Schloßpark
25. – 30. 9. 1990	**Orgatec** Internationale Büromesse Köln Köln, Messegelände
27. – 29. 9. 1990	**Computertage Süd-West** Karlsruhe, Schwarzwaldhalle
8. – 11. 11. 1990	**Hobby + Elektronik** Ausstellung für Elektronik und Computer Stuttgart, Messegelände Killesberg

Wichtig für Veranstalter:
Bitte melden Sie für 1990 alle Ihre Computerflohmärkte und sonstigen Veranstaltungen im Bereich Computer. Wir drucken Ihre Termine an dieser Stelle ab!

PD-Software

Anzeige

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM! (Kopiergebühr)

PD001	FILE EXPRESS1	Information Managment System Ver. 2.95, Datenbank
PD002	FILE EXPRESS2	Manche sagen es ist besser als PC-FILES III
PD003	PRESENT	Dia Show mit dem Computer, sehr gut
PD004	MU IV	Schnelles Formatieren mit zwei Laufwerken u. andere Utilities
PD006	OMODEM	Komfortables, eingedeutschtes Mailboxprg. mit Fenstern
PD007	ADRESSEN	Komfortable Adressenverwaltung mit Etikettendruck
PD008	RECHNUNG	Ausf. Rechnungsprogramm in BASIC, Etikettendruck u. Anl.
PD010	NEC-P6 I	MS-Word an 24 Nadeldrucker, Dateien quetschen
PD011	NEC-P6 II	24 Nadeldruckersteuerung wie Epson, besonders gute Grafik
PD012	SPEECH	Sprachausgabe mit dem Computer ohne Hardwarezusätze
PD013	PC-RECHNUNG	Großes Rechnungsprogramm mit Kunden, 4-stufiges Mahnwesen
PD014	PC-TUTOR	dt. Lernprogramm für Anfänger. Bis zur Batchprogrammierung
PD015	KAUFMANN	Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)
PD016	VEREINSW. 1	Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten
PD017	VEREINSW. 2	Gleiche Disk wie NO.1 jedoch BAS Quellcode
PD018	VEREINSW. 3	Komplettes deutsches Handbuch
PD019	ZEITLUPE	Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)
PD020	PROCOMM	Deutsches Datenübertragungsprogramm, super
PD021	PROCOMMDOC	50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM
PD022	PC-WRITE	Vers. 2.4, deutsche Übersetzung von 10078
PD023	NINJA FIGHTER	Karate Spiel in Adventure Art
PD024	PC-FILES III	Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)
PD025	PC-PROF-BAS	PC-Professor-Basic-Lernprogramm
PD026	PC-DOS-HELP	Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger
PD027	PIANOMAN V3.0	Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik
PD028	TUTORIAL	engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)
PD029	DESKTEAM V1.4	Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK
PD030	ORIGAMI	Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)
PD031	HARDDISK	Festplatten-Hilfeprogramm
PD032	DOSAMATIC	Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner
PD033	PROCOMM	Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU
PD035	SIDE WRITER	Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen u.s.w.)
PD036	B-WINDOW	Fenstertechnik für Basic! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
PD037	NEW YORK I	Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten
PD038	NEW YORK II	Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung
PD039	HANDBAG II	CED, ein Editor für die DOSebene, super, u. a.
PD040	PC-PROMPT	Automatische Hilfen bei Eingabe von DOS-Befehlen
PD041	TSHELL	Neue, sehr gute Benutzeroberfläche für DOS
PD042	MASTER-KEY	Diskettendoctor zum Restaurieren gelöschter Dateien, 24 S. Anl.
PD043	DOS-TOOL	Dateien finden, vergleichen, Wort-, Zeichen-, Zeilenzähler
PD044	GRAPHTIME I	Sehr leistungsfähiges Geschäfts-Graphik-Programm
PD045	GRAPHTIME II	Liest von dBase 2/3, Multiplan u. Lotus
PD046	Quebecalc	Tabellenkalkulation (3-D), in Würfelebenen
PD047	DAN-CAD-3D 1	3-D Zeichenprogramm mit allem was dazugehört
PD048	DAN-CAD-3D 2	Gittergrafik, stereoskopische Perspektiven in Bewegung! ! !
PD049	DAN-CAD-3D 3	Elemente drehen, Zoomen, autom. Vorführung, Textlayout
PD050	DAN-CAD-3D 4	Sehr genau (4 Mill. Pixel), benötig t 640 K RAM
PD051	POWER-MENU	Mehr als nur Menü-System, absolutes muß für Festplatte! ! !
PD052	HOMBASE 1	Desktop Organizer (Superprogramm und Speicherresident)
PD053	HOMEBASE 2	Mehr Leistung als SIDEKICK, zur Disk PD052
PD054	FINGER-PAINT	Zeichnungsprogramm mit schneller Cursorbewegung

Jeder Sendung liegt unsere Katalogdiskette bei!

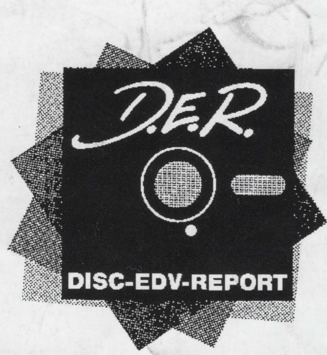


Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte

Verlag Simon, DISC-EDV-REPORT

D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
Telefax 07 31 / 4 01 80-65
Telefon aus Österreich: 060 / 731 / 4 01 80-60
Telefon aus der Schweiz: 00 49 / 731 / 4 01 80-60

Impressum



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Herausgeber
Erwin Simon

Redaktion
Andreas Hirtz (07 31) 4 01 80 63
Andreas Strobel
Dagmar Bihr

Anzeigen
Jürgen Ruf (07 31) 4 01 80 64

Verwaltung/Vertrieb/Buchhaltung
Erwin Simon (07 31) 4 01 80 61
Jürgen Plötz

Software
Claudio Fiamingo (07 31) 4 01 80 62

Fertigung/Produktion
Thomas Herrmann
Markus Barth

Gesamtherstellung
Eugen Ruß Vorarlberger Zeitungsverlag und
Druckerei Gesellschaft m. b. H.
A-6900 Bregenz, Kirchstraße 35

Verlag
Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
Telefon (07 31) 4 01 80 60
Telefax (07 31) 4 01 80 65

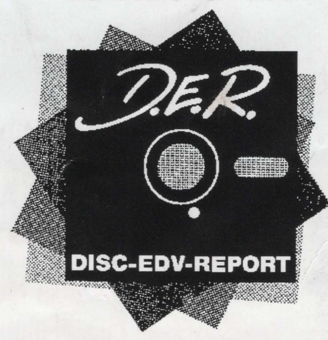
Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm, BLZ 630 700 88,
Konto 179 812
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto 75 920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Für auf dem Transportwege zu Schaden gekommene Disketten können wir keine Haftung übernehmen.
Aus Kulanzgründen erhält der Käufer bei Einsendung der Originaldiskette und der Zeitschrift die jeweilige Version kostenlos. Er muß jedoch für Rückporto, Arbeitszeit und Verpackung pauschal DM 2,50 beilegen.

Für Schäden, die durch die Verwendung der Software auf der Diskette entstehen, übernimmt der Verlag keinerlei Haftung.

Der nächste DISC-EDV-REPORT erscheint am 20. Mai 1990



PD-Software

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM! (Kopiergebühr)

PD101	ADRESSEN	Adressen-Verwaltung für ca. 300 Adressen u. Telefonnummern.
PD102	RECHNUNG	Rechnungsprogramm ohne MWSt. Eingabe bis 15 Positionen.
PD104	STARS	Datei zur Erfassung von Stars u. Künstlern. Bis zu 200 Daten.
PD117	KONTOFÜHRUNG	Beliebig viele Konten mit je 300 Buchungen. Sehr umfangreich.
PD119	KREDIT	Verwaltung von Ratenkrediten, Eingabehilfe, bis 50 Raten.
PD220	HARDWARE	Erfassen von ca. 300 Computertypen mit Hersteller-Anschrift.
PD121	KFZFORMULARE	Formulare und Verträge rund ums Auto.
PD122	DISKETTEN	Verwalten von ca. 1000 Disketten. Suchen, Listen, Drucken.
PD132	KÖNIGREICH	Das Königreich unter der Erde. Deutsches Abenteuerspiel.
PD145	BALKENGRAFIK	Längen- und Querbalkengrafik für bis zu 6 Werte.
PD147	VIDEO V 2.0	Verwalten von Videocassetten. Suchen, Listen, Drucken.
PD149	ABENTEUER 1	Drei Mini-Abenteuer-Spiele.
PD155	FORMELN 1	Formelangabe u. Berechnung: Parallelogramm, Raute, Kreis, uvm.
PD157	ABENTEUER 2	Zwei Mini-Abenteuer.
PD160	BERECHNUNGEN	Berechnungen zu: Atomgewichten, Blitzleitzahl, Kalkulation.
PD161	BILDUNG	Drei mal 75 Fragen zu verschiedenen Bildungsbereichen.
PD163	KAUFMANISCH	Rechnen, Kalkulation, Rückrechnung MWSt. u. Prozentsätze.
PD164	COMPUSAURUS	Abenteuer. Finden Sie das gräßliche Höhlenmonster.
PD165	VERSCHOLLEN	Abenteuer. Parser mit Verben.
PD166	BERECHN. 4	Umwandlung Römische oder Span. Zahlen, Metrische/Engl. Maße.
PD167	BERECHN. 5	Berechnungen nach Ohm'schen Gesetz, math. u. elektr. Formeln.
PD174	PORTO	Die wichtigsten Portogebühren. Berechnung nach Gramm u. Anzahl.
PD175	ASTROLOGIE 3	Para für Paare. Biorythmus. Psychotest: Orakel.
PD179	CHEMIE-PAKET	Listung chem. Elemente u. Verbindungen. Chemiespiel: Test.
PD181	SPIELE	Puzzle sehr umfangreich u. interessant. Kopfrechnen mal anders.
PD182	SPIELE	Fahrstuhl, Lies Richtig und Digits.
PD186	AUTO	Abenteuer mit Übungen rund ums Auto. Mit Tests uvm.
PD187	DIE WELT	Länder-Test: Hauptstädte, Staatsformen, EUROPA-RATEN uva.
PD188	BIO TOTAL	3 Biorythmusprogramme. Lassen Sie sich überraschen.
PD190	PC-RECHNUNG	Kundendatei, Rechnung, Zahlungseingang, Mahnung, uvm.
PD196	FAKTUR	Stammdaten, Kunden u. Artikel, Rechnungen, Umsatz, uvm.
PD201	ARTIKEL	Verwaltung von ca. 300 Artikeln, Suchen, Selektieren, uvm.
PD202	REZEPTE	Rezeptprogramm mit je 20 Fleisch-, Salat- u. Käsegerichten.
PD206	VERSICHERT	Verwaltung von 60 Versicherungsanträgen. Sofortbriefe uvm.
PD210	KURZBRIEFE	3 Kurzbriefformen: STANDARD, DIN A4, HUMORVOLL.
PD213	VERLEIHEN	Verwaltung von entliehenen Gegenstände, List- u. Suchausgabe.
PD214	AUFKLEBER	Diskettenaufkleber drucken. Verschiedene Angaben, Blankaufkleber.
PD216	RECHNUNG	Internationale Rechnungen. DM, ÖS, Sfr, MWSt frei wählbar.
PD218	MIETVERTRAG	Für private u. gewerbliche Vermietungen. Menüführung.

Die besten PD-Spiele! Jede Disk für nur 5,70 DM!

SPI	100	Strike4 – Grafik-Action. Retten Sie mit Ihrem Hubschrauber Ihre Kumpanen. Und vier andere Spiele.
SPI	101	Robotron-Grafikspiel – Als Roboter kämpfen Sie gegen eine Übermacht. Und andere Spiele.
SPI	102	Tankbattle, Stripper, SWC, Survival u. a.
SPI	103	Alien, Blackjack, 3-Demon, April.
SPI	104	World2, Landkarten, Geographie der ganzen Welt. Zorre-Grafik-Abenteuer.
SPI	105	Skifahren, Snakebit und andere.
SPI	106	Weltraumspiele – Abenteuer – Grafik – Action.
SPI	107	Maroon-Textabenteuer, Life, Zeichenprogramm MACH II.
SPI	108	Cloninvaders, Pacmanlabyrinth und viele andere.



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4 01 80 60, Telefax 0731-4 01 80 65.
Telefon aus: Österreich 060-731-4 01 80 60 · Schweiz 0049-731-4 01 80 60

Für Bestellungen verwenden Sie die inliegende Bestell-Postkarte.